

การสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ซยามาลาน



นางสาว ศิลป์ศิริ ประภาวงศ์

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาสื่อสารการแสดง ภาควิชาวาทวิทยาและสื่อสารการแสดง

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2552

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Creation of Drama-Thriller of M. Night Shyamalan



Miss Synsiri Prapawong

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts Program in Performing Arts
Department of Speech Communication and Performing Arts

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2009

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของ

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

โดย

นางสาวศิลป์สิริ ประภาวงศ์

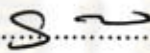
สาขาวิชา

สื่อสารการแสดง

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

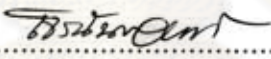
รองศาสตราจารย์ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์


คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้นับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็น
ส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบัณฑิต

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร. ยุธ เบญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ดร. จิรยุทธ์ สินธุพันธุ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อัสวิน เนตรโพธิ์แก้ว)

ศูนย์วิทยานิพนธ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศิลปิธี ประภาวศ์ : การสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน.
(CREATION OF DRAMA-THRILLER OF M. NIGHT SHYAMALAN)
อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : รศ.ดิเรกนธ์ อนุวัชศิริวงศ์, 257 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาภูมิหลังและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน (2) ศึกษาวิธีการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน โดยใช้แนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์ตีความจากผลงานแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ทั้งสิ้น 6 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542), *Unbreakable* (พ.ศ.2543), *Signs* (พ.ศ. 2545), *The Village* (พ.ศ.2547), *Lady in the Water* (พ.ศ.2549) และ *The Happening* (พ.ศ.2551) รวมถึงการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คนประกอบด้วย

ผลการวิเคราะห์พบว่า เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานในฐานะผู้เขียนบทและผู้กำกับเชื้อสายอินเดีย ในโลกภาพยนตร์ฮอลลีวูด เป็นนักสร้างสรรค์ที่ใช้ส่วนผสมของความเชื่อในสิ่งเหนือธรรมชาติและวิทยาศาสตร์ จากการผสมผสานของวัฒนธรรมอินเดียและอเมริกัน เขาตั้งใจจะเป็นนักสร้างภาพยนตร์ตั้งแต่ยังเด็กและมีปณิธานในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อคนหนุ่มมาก โดยหวังว่าจะสามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงต่อโลกใบนี้ในระยะยาว

ผลงานของเขาส่วนได้รับแรงบันดาลใจจากการผสมผสานของวัฒนธรรมอินเดียและอเมริกัน การได้รับการปลูกฝังเรื่องวิทยาศาสตร์ตั้งแต่เด็ก การมีประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องเหนือธรรมชาติ เรื่องราวที่มาจากความชอบส่วนตัว การได้เรียนรู้จากการเข้าศึกษาด้านศิลปศาสตร์ วิชาเอกภาพยนตร์ที่มหาวิทยาลัยนิวยอร์ก และความชื่นชอบในผลงานผู้กำกับคนอื่นๆ ซึ่งได้แก่ สตีเวน สปีลเบิร์ก จอร์จ ลูคัสและอัลเฟรด ฮิตช์ค็อก

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมีวิธีการนำเสนอและการสร้างสรรค์ด้านเทคนิคในภาพยนตร์สำหรับเรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญในแบบเฉพาะตัว โดยการวางเส้นเรื่องไว้ 2 เส้น ซึ่งจะถึงจุดวิกฤตในเวลาที่ไม่เลียดกัน การใช้ความขัดแย้งกับสิ่งเหนือธรรมชาติ มีแก่นความคิดประจำที่ว่าคนเราทุกคนเกิดมาเพื่อจุดมุ่งหมายที่ยิ่งใหญ่บางอย่าง การถ่ายทำและการใช้ฉากในผลงานทุกเรื่องเป็นเมืองฟิลาเดลเฟีย การใช้มุมมองการเล่าเรื่องผ่านสายตา "ผู้ไม่รู้" เขามักใช้สัญลักษณ์ที่กระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกของคนดูได้โดยไม่รู้ตัวและการใช้สีหม่นมัวในภาพรวม แต่ใช้สีจัดจ้านกับตัวแทนของความดีและความชั่ว ซึ่งสามารถสื่อความหมายได้อย่างแนบเนียนและลึกซึ้งในผลงานทุกเรื่องของเขา

ภาควิชา วททวิทยาและสื่อสวกรแสดง
สาขาวิชา สื่อสวกรแสดง
ปีการศึกษา 2552

ลายมือชื่อนิสิต..... ดลิ่งฉวี ปวงทอง
ลายมือชื่ออ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก..... ดิเรกนธ์ อนุวัชศิริวงศ์

##5084749728 : MAJOR PERFORMING ARTS

KEYWORDS : CREATION, DRAMA-THRILLER, M. NIGHT SHYAMALAN, NARRATION, TEXTUAL ANALYSIS

SYNSIRI PRAPAWONG : CREATION OF DRAMA-THRILLER OF M. NIGHT SHYAMALAN.

THESIS ADVISOR : ASSOC. PROF. THIRANAN ANAWAJSIRIWONGS, 257 pp.

The purposes of the current study were to: (1) study M. Night Shyamalan's background and motivation of making Drama-Thriller works (2) study creation of Drama-Thriller in M. Night Shyamalan's works. Through the using of qualitative research method by textual analysis 6 Drama-Thriller works of M. Night Shyamalan which are *The Sixth Sense* (1999), *Unbreakable* (2000), *Signs* (2002), *The Village* (2004), *Lady in the Water* (2006) and *The Happening* (2008) accompanied with in-depth interview with 5 experts.

The results found that M. Night Shyamalan, the Indian screen-play writer and director in Hollywood has mixture of supernatural beliefs and scientific background from blending of Indian and American cultures. He's intended to be a film maker since he was young and needs to create films for mass audience to make changes to the world in long term.

All of his Drama-Thriller works are inspired by the mixture of Indian and American cultures, indoctrination with science matters since he was young, his own experience about supernatural cases, stories from his personal interests, studying in Film department in New York University and admiration of other film makers such as Steven Spielberg, George Lucas and Alfred Hitchcock.

M. Night Shyamalan has unique technical styles of presenting and creating Drama-Thriller works. He always creates 2 story lines with 2 climaxes to cause more impact on his audience. He usually plays with supernatural conflict. His theme always tells the audience that everyone was born with great destiny to be accomplished. He always works and creates the movies' set in Philadelphia. Usually, he communicates by main character's point of view who doesn't know the truth. He's talented in using symbolic and colors that are in unhappy tone with bright colors for goodness and badness which communicates with audience subtly and emotionally.

Department : Speech Communication and Performing Arts Student's Signature Synsin Prapawong

Field of study : Performing Arts

Advisor's Signature [Signature]

Academic year : 2009

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ ถือเป็นอีกหนึ่งบททดสอบที่ท้าทายแรงใจผู้วิจัยเป็นอย่างมาก การได้คลุกคลีอยู่กับการศึกษาชีวิตและผลงานของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเป็นเวลามากกว่า 1 ปี ทำให้ผู้วิจัยได้ซึมซับอะไรหลายๆอย่างจากชีวิตและผลงานของเขา สิ่งหนึ่งที่สำคัญที่ได้รับจากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ การได้รับกำลังใจจากการสื่อสารในผลงานทุกชิ้นของเข่ว่า คนเราทุกคนต่างเกิดมาเพื่อจุดมุ่งหมายบางอย่าง บางครั้งมันอาจจะยากในการค้นหาสิ่งนั้น แต่เมื่อเจอมันแล้ว ไม่ว่าจะมันเป็นภาระหน้าที่ที่เล็กน้อยหรือยิ่งใหญ่เพียงใด เราก็ต้องทำมันให้สุดกำลัง ทำมันให้ดีและส่งต่อสิ่งที่ดีๆเหล่านั้นไปยังคนอื่นๆรอบตัวเรา

ในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ ต้องขอกราบขอบพระคุณ รศ.ถิรพันธ์ อนุวัชศิริวงศ์ ดร.จรรย์ฤทธิ์ สิริพันธุ์และดร.อัศวิน เนตรโพธิ์แก้วที่กรุณาสละเวลาคอยช่วยเหลือและให้คำปรึกษา มาโดยตลอด กราบขอบพระคุณ อ.ไกรสร วงศ์อนันต์ศักดิ์ที่คอยเป็นกำลังใจ คอยรับฟัง ให้คำปรึกษาและให้ความช่วยเหลือในทุกๆเรื่อง กราบขอบพระคุณครูบาอาจารย์ทุกท่านที่เคยได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ รวมถึงความรักและความใส่ใจให้กับผู้วิจัยมาโดยตลอด ขอบคุณรุ่นพี่และเพื่อนร่วมรุ่นทุกคนที่คอยเป็นกำลังใจให้กันเสมอ ขอขอบพระคุณสมาคมนิสิตเก่าจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยสำหรับทุนการศึกษาเป็นเวลา 1 ปี ขอขอบพระคุณเจ้านายที่แสนดี 2 คนในชีวิต คุณคามาตะ โคอิชิและคุณจุนโน มัลโฮตราที่คอยให้กำลังใจและให้การสนับสนุนให้ได้มีงานทำไปพร้อมๆกับการได้มีโอกาสเรียนไปด้วยในเวลาเดียวกัน

ที่สำคัญที่สุดสำหรับผู้วิจัย คือ ต้องกราบขอบพระคุณคุณแม่สำหรับกำลังใจอันท่วมท้นที่ได้รับมา ไม่เพียงแต่ในช่วงเวลาที่ทำการศึกษาวิจัยวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ แต่เป็นกำลังใจที่คุณแม่ให้มาตลอดชีวิต ความเสียสละ ความรัก ความห่วงใยโดยไม่หวังผลตอบแทน ขอขอบคุณมะม่วงมันที่เป็นเด็กดีและทำให้ปลื้มใจอยู่เสมอ ขอขอบคุณบ้านิดสำหรับทุนการศึกษาในปีแรก ขอขอบคุณญาติๆและผู้ที่มีพระคุณต่อผู้วิจัยทุกท่านสำหรับกำลังใจและความช่วยเหลือตลอดมา และขออุทิศบุญกุศลอันจะเกิดจากการได้เผยแพร่วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้เป็นประโยชน์แก่ผู้อื่นให้กับก่งชิต ถึงแม้ว่าก่งจะไม่มีโอกาสได้เห็นวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ แต่ก่งก็เป็นแรงใจสำคัญให้สู้ไม่ถอยและมุ่งมั่นที่จะต้องทำให้สำเร็จให้ได้ ขอขอบคุณทีนที่คอยอยู่ช่วยเหลือดูแล ทูมเทก่าลึงกาย กำลังใจและเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี และขอบพระคุณทุกคนที่แม้ไม่ได้กล่าวถึงแต่ก็จะจดจำน้ำใจที่มีให้กันตลอดไป

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญแผนภาพ.....	ฏ
สารบัญภาพ.....	ฐ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ปัญหานำวิจัย.....	5
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	5
1.5 คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	6
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
2 แนวคิด ทฤษฎี และข้อเขียน.....	7
2.1 ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory).....	7
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยา.....	17
2.3 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการวิเคราะห์แนวเรื่อง.....	21
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์.....	33
2.4.1 แนวคิดเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์.....	33
2.4.2 แนวคิดเกี่ยวกับผู้เขียนบทและผู้กำกับภาพยนตร์กับการสร้างสรรค์ ภาพยนตร์.....	40
2.4.3 แนวคิดเกี่ยวกับผู้กำกับภาพยนตร์ในฐานะประพันธ์กร (Auteurism).....	44
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	48

	3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	48
	3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	48
4	ประวัติ แรงบันดาลใจในการสร้างผลงานและผลงานของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน.....	50
	4.1 ประวัติของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน.....	51
	4.2 แรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน.....	58
	4.3 ผลงานในการสร้างภาพยนตร์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน.....	69
5	ผลการวิเคราะห์การสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน.....	90
	5.1 กลวิธีการนำเสนอเรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน.....	90
	5.1.1 ที่มาของเรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญ : ศิลปะเป็นเงาสะท้อนของศิลปิน..	91
	5.1.2 โครงเรื่อง (Plot) และโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure) : เส้นเรื่องสองเส้นกับวิกฤตสองขั้น.....	94
	5.1.2.1 เปิดเรื่องด้วยเหตุน่าสะพรึงกลัว.....	94
	5.1.2.2 เรื่องครอบครัวเป็นโครงหลัก เรื่องสิ่งเหนือธรรมชาติเป็นโครงรอง	97
	5.1.2.3 ผูกและแก้ปม.....	98
	5.1.2.4 เส้นเรื่องสองเส้นและวิกฤตสองขั้น.....	99
	5.1.2.5 การสื่อสารและการร่วมใจ.....	116
	5.1.2.6 สุขนาฏกรรม.....	117
	5.1.2.7 ความล้มเหลวของวิทยาศาสตร์ เรื่องเหนือธรรมชาติกับอารมณ์ ความรู้สึก.....	121
	5.1.3 ความขัดแย้ง (Conflict) : ต่อสู้กับสิ่งเหนือธรรมชาติ.....	123
	5.1.4 ตัวละคร (Character) : สร้างความเป็นนาฏกรรม.....	127
	5.1.4.1 ตัวละครคือตัวเขา.....	127
	5.1.4.2 ความโชคชะตของความผิดปกติ.....	127
	5.1.4.3 ความศรัทธาและโลกแห่งเวทย์มนต์ของเด็ก.....	128
	5.1.4.4 ความรักแม่และความรักของแม่.....	132
	5.1.4.5 ชีวิตครอบครัวล้มเหลวหรือได้รับการสูญเสีย.....	135
	5.1.4.6 ผู้รู้-ผู้ไม่รู้.....	136
	5.1.4.7 ธรรมชาติของธรรมชาติ.....	140

5.1.4.8	บททดสอบความกล้าของวีรบุรุษ.....	141
5.1.5	แก่นความคิด (Theme) : ทุกคนเกิดมาเพื่อจุดมุ่งหมายบางอย่าง.....	142
5.1.6	ฉาก (Setting) : พิลาดเซลเฟียสะท้อนสังคมอเมริกัน.....	145
5.1.7	มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) : มองผ่านสายตาของ“ผู้ไม่รู้”.....	152
5.1.8	สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) : ทุกอย่างในกรอบภาพไม่ใช่เรื่องบังเอิญ.....	153
5.1.8.1	ประตูและหน้าต่างที่ขวางกั้น.....	153
5.1.8.2	เงาสะท้อนความจริงและความชั่ว.....	159
5.1.8.3	สีบอกความจริง.....	164
5.1.8.4	อุบัติเหตุสำคัญ.....	168
5.1.8.5	แหวนบอกปัญหาชีวิต.....	170
5.1.8.6	ไฟฉายแห่งความปลอดภัย.....	172
5.1.8.7	น้ำคือชีวิตและความตาย.....	173
5.1.8.8	สัญลักษณ์อื่นๆ.....	174
5.1.9	การใช้สี : สื่อซ่อนความหมาย.....	182
5.2	การสร้างสรรคดี้านเทคนิคในภาพยนตร์แนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน.....	192
5.2.1	การสร้างบรรยากาศด้วยภาพ.....	192
5.2.2	การสร้างบทสนทนา : คำพูดสะท้อนอารมณ์.....	206
5.2.3	ดนตรีประกอบ : นักประพันธ์เพลงคู่บุญ เจมส์ นิวตัน ฮาเวิร์ด.....	207
5.2.4	การคัดเลือกนักแสดง : นิยมทำงานร่วมกับดาราคู่บุญ.....	208
5.2.5	การร่วมเป็นนักแสดงในภาพยนตร์ของตัวเอง (Cameo Character).....	209
6	สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	215
6.1	สรุปผลการวิจัย.....	215
6.1.1	ภูมิหลังและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน.....	215
6.1.2	วิธีการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน	218
6.2	อภิปรายผลการวิจัย.....	224
6.3	ข้อจำกัดในการวิจัย.....	230
6.4	ข้อเสนอแนะ.....	230

รายการอ้างอิง.....	231
ภาคผนวก.....	235
ภาคผนวก ก. ผลงานภาพยนตร์ของเอ็ม. ไนต์ ชยามาลานที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์	236
ภาคผนวก ข. บทสัมภาษณ์เอ็ม. ไนต์ ชยามาลาน.....	244
ภาคผนวก ค. ประวัติของผู้ทรงคุณวุฒิในกลุ่มวิชาชีพทางด้านภาพยนตร์และละคร โทรทัศน์.....	252
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	257



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
2.1	ประเภทของสัญญาณตามทัศนะของ Charles S. Peirce.....	18
2.2	การเข้ารหัสทางโทรทัศนระดับต่างๆ ตามแนวคิดของ John Fiske.....	20
4.1	รายได้เปิดตัวและรายได้รวมจากผลงานแอนิเมชันรวมระยะที่หกของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน.....	89
5.1	เรื่องราวที่นำเสนอในผลงานภาพยนตร์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน.....	92
5.2	ภาวการณ์ของโครงเรื่องและเหตุการณ์จากภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> และ <i>Unbreakable</i>	111
5.3	ภาวการณ์ของโครงเรื่องและเหตุการณ์จากภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> และ <i>The Village</i>	113
5.4	ภาวการณ์ของโครงเรื่องและเหตุการณ์จากภาพยนตร์เรื่อง <i>Lady in the Water</i> และ <i>The Happening</i>	115
5.5	บทบาทที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานได้ร่วมแสดงในภาพยนตร์ของเขา.....	213

สารบัญแผนภาพ

	หน้า
แผนภาพที่	
2.1 ผู้มีส่วนร่วมในการเล่าเรื่อง.....	13
2.2 ลักษณะต่างๆ ของระยะเวลาในการเล่าเรื่อง.....	15
2.3 ไวยากรณ์ภาพยนตร์.....	39
5.1 กราฟแสดงการวางเส้นเรื่องสองเส้นและวิฤตีสองชั้นของภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	101
5.2 กราฟแสดงการวางเส้นเรื่องสองเส้นและวิฤตีสองชั้นของภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	103
5.3 กราฟแสดงการวางเส้นเรื่องสองเส้นและวิฤตีสองชั้นของภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	105
5.4 กราฟแสดงการวางเส้นเรื่องสองเส้นและวิฤตีสองชั้นของภาพยนตร์เรื่อง <i>The Village</i> (พ.ศ.2547).....	107
5.5 กราฟแสดงการวางเส้นเรื่องสองเส้นและวิฤตีสองชั้นของภาพยนตร์เรื่อง <i>Lady in the Water</i> (พ.ศ.2549).....	109
5.6 กราฟแสดงการวางเส้นเรื่องสองเส้นและวิฤตีสองชั้นของภาพยนตร์เรื่อง <i>The Happening</i> (พ.ศ.2551).....	111

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ตัวอย่างบรรยากาศในโรงภาพยนตร์.....	25
2.2 ความแตกต่างในการสื่ออารมณ์ของภาพขนาดใหญ่และใกล้.....	26
2.3 ตัวอย่างการใช้มุมกล้องที่ช่วยในการสื่อสารกับคนดูด้วยภาพ.....	27
2.4 ตัวอย่างการใช้มุมมองของตัวละครในการตัดต่อ.....	28
2.5 ตัวอย่างฉากที่ใช้อารมณ์ขันเพื่อสร้างความตึงเครียด.....	31
2.6 ตัวอย่างการให้ข้อมูลให้คนดูได้รู้ก่อนตัวละคร.....	32
2.7 ตัวอย่างปรากฏการณ์แมคกัฟฟิน (MacGuffin).....	33
4.1 เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน.....	53
4.2 เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานและภรรยา ภาวนา วาสวานี ชยามาลาน.....	56
4.3 ภาพวาดของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานในวัยเด็ก.....	60
4.4 ตัวละครเอไลจาห์ ไพรซ์ในภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	61
4.5 บ้านไร่ในภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	62
4.6 เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานและอิก้า.....	64
4.7 แผ่นประกาศภาพยนตร์เรื่อง <i>Praying with Anger</i> (พ.ศ.2535).....	69
4.8 แผ่นประกาศภาพยนตร์เรื่อง <i>Wide Awake</i> (พ.ศ.2541).....	70
4.9 แผ่นประกาศภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	71
4.10 แผ่นประกาศภาพยนตร์เรื่อง <i>Stuart Little</i> (พ.ศ.2542).....	74
4.11 แผ่นประกาศภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	75
4.12 แผ่นประกาศภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	78
4.13 แผ่นประกาศภาพยนตร์เรื่อง <i>The Village</i> (พ.ศ.2547).....	81
4.14 แผ่นประกาศภาพยนตร์เรื่อง <i>Lady in the Water</i> (พ.ศ.2549).....	83
4.15 แผ่นประกาศภาพยนตร์เรื่อง <i>The Happening</i> (พ.ศ.2551).....	86
5.1 ฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	94
5.2 ฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	95
5.3 ฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	95

5.4	ฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง <i>The Village</i> (พ.ศ.2547).....	96
5.5	ฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง <i>Lady in the Water</i> (พ.ศ.2549).....	96
5.6	ฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง <i>The Happening</i> (พ.ศ.2551).....	97
5.7	จุดวิกฤติที่ 1 ของภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	100
5.8	จุดวิกฤติที่ 2 ของภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542)).....	100
5.9	จุดวิกฤติที่ 1 ของภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	102
5.10	จุดวิกฤติที่ 2 ของภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543)	102
5.11	จุดวิกฤติที่ 1 ของภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	104
5.12	จุดวิกฤติที่ 2 ของภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545)	104
5.13	จุดวิกฤติที่ 1 ของภาพยนตร์เรื่อง <i>The Village</i> (พ.ศ.2547)	106
5.14	จุดวิกฤติที่ 2 ของภาพยนตร์เรื่อง <i>The Village</i> (พ.ศ.2547)	106
5.15	จุดวิกฤติที่ 1 ของภาพยนตร์เรื่อง <i>Lady in the Water</i> (พ.ศ.2549).....	108
5.16	จุดวิกฤติที่ 2 ของภาพยนตร์เรื่อง <i>Lady in the Water</i> (พ.ศ.2549).....	108
5.17	จุดวิกฤติที่ 1 ของภาพยนตร์เรื่อง <i>The Happening</i> (พ.ศ.2551).....	110
5.18	จุดวิกฤติที่ 2 ของภาพยนตร์เรื่อง <i>The Happening</i> (พ.ศ.2551).....	110
5.19	สุนทรภกรรมของโคล เชียร์ในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	118
5.20	สุนทรภกรรมของมัลคอล์ม โครวีในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542)....	118
5.21	สุนทรภกรรมของเดวิด ดันนีในภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	119
5.22	สุนทรภกรรมของเกรแฮม เฮสในภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	119
5.23	สุนทรภกรรมในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Village</i> (พ.ศ.2547).....	120
5.24	สุนทรภกรรมในภาพยนตร์เรื่อง <i>Lady in the Water</i> (พ.ศ.2549).....	120
5.25	สุนทรภกรรมในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Happening</i> (พ.ศ.2551).....	121
5.26	ตัวละครเด็กในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	129
5.27	ตัวละครเด็กในภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	129
5.28	ตัวละครเด็กในภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	130
5.29	ตัวแทนตัวละครเด็กในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Village</i> (พ.ศ.2547).....	130
5.30	ตัวแทนตัวละครเด็กในภาพยนตร์เรื่อง <i>Lady in the Water</i> (พ.ศ.2549).....	131
5.31	ตัวละครเด็กในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Happening</i> (พ.ศ.2551).....	131
5.32	โคล เชียร์และแม่จากภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	132

5.33	เอลิท์จาห์ ไพรซ์ และแม่จากภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	133
5.34	เด็ก ๆ ที่มีความสุขจากการที่ได้ฟังเรื่องของแม่จากภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545)	133
5.35	ตัวแทนความเป็นแม่จากภาพยนตร์เรื่อง <i>The Village</i> (พ.ศ.2547).....	134
5.36.	ตัวแทนความเป็นแม่จากภาพยนตร์เรื่อง <i>Lady in the Water</i> (พ.ศ.2549).....	134
5.37	ตัวแทนความเป็นแม่จากภาพยนตร์เรื่อง <i>The Happening</i> (พ.ศ.2551).....	135
5.38	ผู้รู้และผู้ไม่รู้จากภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	137
5.39	ผู้รู้และผู้ไม่รู้จากภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	137
5.40	ผู้รู้และผู้ไม่รู้จากภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	138
5.41	ผู้รู้และผู้ไม่รู้จากภาพยนตร์เรื่อง <i>The Village</i> (พ.ศ.2547).....	139
5.42	ผู้รู้และผู้ไม่รู้จากภาพยนตร์เรื่อง <i>Lady in the Water</i> (พ.ศ.2549).....	139
5.43	ผู้รู้และผู้ไม่รู้จากภาพยนตร์เรื่อง <i>The Happening</i> (พ.ศ.2551).....	140
5.44	ตัวหนังสือบนกระดานที่บอกว่าเรื่องราวเกิดขึ้นที่เมืองฟิลาเดลเฟียในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	146
5.45	อักษรที่บอกว่าเรื่องราวเกิดขึ้นที่เมืองฟิลาเดลเฟียในภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	146
5.46	อักษรที่บอกว่าเรื่องราวเกิดขึ้นที่เมืองฟิลาเดลเฟียในภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	147
5.47	อักษรที่บอกว่าเรื่องราวเกิดขึ้นที่เมืองฟิลาเดลเฟียในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Happening</i> (พ.ศ.2551).....	147
5.48	ตัวแทนสังคมอเมริกันในการชมละครโรงเรียนจากภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	148
5.49	มัลคอล์ม โครว์ในห้องใต้ดินจากภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	149
5.50	เดวิด ดันนีในห้องใต้ดินจากภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	149
5.51	เกรแฮม เฮสและครอบครัวในห้องใต้ดินจากภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	150
5.52	ไอวีและคนอื่นๆในห้องใต้ดินจากภาพยนตร์เรื่อง <i>The Village</i> (พ.ศ.2547).....	150
5.53	ห้องของสตอร์ที่เป็นเหมือนห้องใต้ดินจากภาพยนตร์เรื่อง <i>Lady in the Water</i> (พ.ศ.2549).....	151
5.54	โถงในชั้นใต้ดินที่นักวิจารณ์ภาพยนตร์ถูกฆ่าตายจากภาพยนตร์เรื่อง <i>Lady in the Water</i> (พ.ศ.2549).....	151

5.55	ห้องใต้ดินที่บ้านของคุณนายโจนส์จากภาพยนตร์เรื่อง <i>Lady in the Water</i> (พ.ศ.2549).....	152
5.56	สัญลักษณ์ประตูห้องใต้ดินจากภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	154
5.57	สัญลักษณ์หน้าต่างแตกต่างจากภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	155
5.58	สัญลักษณ์ประตูในภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	155
5.59	สัญลักษณ์ประตู ในภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	156
5.60	สัญลักษณ์ประตูในภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	156
5.61	สัญลักษณ์ประตูในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Village</i> (พ.ศ.2547).....	157
5.62	สัญลักษณ์ประตูห้องข้างในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Village</i> (พ.ศ.2547).....	157
5.63	สัญลักษณ์ประตูในภาพยนตร์เรื่อง <i>Lady in the Water</i> (พ.ศ.2549).....	158
5.64	สัญลักษณ์ประตูในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Happening</i> (พ.ศ.2551).....	158
5.65	เงาสะท้อนจากกรอบรางวัลจากภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	159
5.66	เงาสะท้อนจากกระจกห้องน้ำจากภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	160
5.67	เงาสะท้อนจากลูกบิดประตูจากภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	160
5.68	เงาสะท้อนจากกระจกจากภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	161
5.69	เงาสะท้อนจากกระจกโทรทัศน์จากภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	161
5.70	เงาสะท้อนจากกระจกกรอบรูปจากภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	161
5.71	เงาสะท้อนจากหน้าต่างรถไฟจากภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	162
5.72	เงาสะท้อนจากกระจกโทรทัศน์จากภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	162
5.73	เงาสะท้อนจากแก้วจากภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	163
5.74	เงาสะท้อนจากน้ำจากภาพยนตร์เรื่อง <i>The Village</i> (พ.ศ.2547).....	163
5.75	เงาสะท้อนจากกระจกจากภาพยนตร์เรื่อง <i>Lady in the Water</i> (พ.ศ.2549).....	164
5.76	วิดีโอหุ่นสายจากภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	164
5.77	วิดีโองานแต่งงานจากภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	165
5.78	ข่าวเดวิดในหนังสือพิมพ์จากภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	165
5.79	ข่าวโศกนาฏกรรมในหนังสือพิมพ์จากภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	166
5.80	ข่าวในโทรทัศน์จากภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	166
5.81	วิทยุเด็กเล่นจากภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	167
5.82	ข่าวจากภาพยนตร์เรื่อง <i>The Village</i> (พ.ศ.2547).....	167

5.83	หนังสือชื่อดำอาหารจากภาพยนตร์เรื่อง <i>Lady in the Water</i> (พ.ศ.2549).....	168
5.84	คลิปวิดีโอในโทรศัพท์มือถือจากภาพยนตร์เรื่อง <i>The Happening</i> (พ.ศ.2551).....	168
5.85	สัญลักษณ์อุบัติเหตุรถยนต์จากภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	169
5.86	สัญลักษณ์อุบัติเหตุรถยนต์จากภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	169
5.87	สัญลักษณ์อุบัติเหตุรถยนต์จากภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	169
5.88	สัญลักษณ์แหวนจากภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	170
5.89	สัญลักษณ์แหวนจากภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	171
5.90	สัญลักษณ์แหวนจากภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	171
5.91	สัญลักษณ์แหวนจากภาพยนตร์เรื่อง <i>The Happening</i> (พ.ศ.2551).....	172
5.92	สัญลักษณ์ไฟฉายจากภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	172
5.93	สัญลักษณ์ไฟฉายจากภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	173
5.94	สัญลักษณ์ไฟฉายจากภาพยนตร์เรื่อง <i>Lady in the Water</i> (พ.ศ.2549).....	173
5.95	สัญลักษณ์น้ำจากภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	174
5.96	สัญลักษณ์น้ำจากภาพยนตร์เรื่อง <i>Lady in the Water</i> (พ.ศ.2549).....	174
5.97	อธิบายการใช้สัญลักษณ์ต่างๆในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	175
5.98	อธิบายสัญลักษณ์ฉากหนึ่งของภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	176
5.99	สัญลักษณ์หมายเลข 177 บนขบวนรถไฟของเดวิด ดันน์ ในภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	177
5.100	สัญลักษณ์การกอดลูกชายในภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	177
5.101	สัญลักษณ์การจับมือภรรยาในภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	178
5.102	สัญลักษณ์การปล่อยมือในภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	178
5.103	สัญลักษณ์แก้วและน้ำส้มในภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	179
5.104	สัญลักษณ์ไม้กางเขนในภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	180
5.105	สัญลักษณ์แก้วน้ำในภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	180
5.106	สัญลักษณ์สีเหลืองและแดงในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Village</i> (พ.ศ.2547).....	181
5.107	สัญลักษณ์การเดินถอยหลังในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Happening</i> (พ.ศ.2551).....	181
5.108	สัญลักษณ์ประตูโบสถ์สีแดงในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	183
5.109	สัญลักษณ์กล่องสีแดงในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	183
5.110	สัญลักษณ์แม่เลี้ยงใส่ชุดสีแดงในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	184

5.111	สัญลักษณ์เด่นที่ศักดิ์สิทธิ์สีแดงของโคล เชียร์ในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	184
5.112	สัญลักษณ์แม่ของโคล เชียร์ในชุดสีแดงในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	184
5.113	สัญลักษณ์ชุดสีเหลืองในภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	185
5.114	สัญลักษณ์ชุดสีเขียวในภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	186
5.115	สัญลักษณ์ชุดสีแดงในภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	186
5.116	สัญลักษณ์กล่องของขวัญสีม่วงในภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	187
5.117	สัญลักษณ์ชุดสีม่วงในภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	187
5.118	สัญลักษณ์ชุดสีเหลืองของเดวิด ดันน์ตอนจับผู้หญิงอื่นในภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	188
5.119	สัญลักษณ์คนไม่ดีใส่ชุดสีแดงในภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	188
5.120	สัญลักษณ์คนไม่ดีใส่ชุดสีเหลืองในภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	188
5.121	สัญลักษณ์คนไม่ดีใส่ชุดสีส้มในภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	189
5.122	สีเสื้อผ้าในภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	189
5.123	สัญลักษณ์สีแดงแทนความชั่วร้ายในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Village</i> (พ.ศ.2547).....	190
5.124	สัญลักษณ์สัตว์ประหลาดในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Village</i> (พ.ศ.2547).....	190
5.125	สัญลักษณ์สีเหลืองแทนความดีในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Village</i> (พ.ศ.2547).....	190
5.126	สัญลักษณ์ชุดสีขาวในภาพยนตร์เรื่อง <i>Lady in the Water</i> (พ.ศ.2549).....	191
5.127	สัญลักษณ์ชุดสีเขียวในภาพยนตร์เรื่อง <i>Lady in the Water</i> (พ.ศ.2549).....	191
5.128	สีเสื้อผ้าในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Happening</i> (พ.ศ.2551).....	192
5.129	ตัวละคร 2 ตัวกำลังคุยกันในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	194
5.130	ตัวละคร 2 ตัวกำลังคุยกันในภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	194
5.131	การถ่ายทำเหตุการณ์แบบยาวในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	195
5.132	การถ่ายทำเหตุการณ์แบบยาวในภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	195
5.133	การถ่ายทำเหตุการณ์แบบยาวในภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	195
5.134	การใช้มุมสูงในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	196
5.135	การใช้มุมสูงในภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	196
5.136	การใช้มุมสูงในภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	196

5.137	การใช้มุมสูงในภาพยนตร์เรื่อง <i>Lady in the Water</i> (พ.ศ.2549).....	197
5.138	การใช้กรอบภาพแบบที่มีพื้นหน้าในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542)..	197
5.139	การใช้กรอบภาพแบบที่มีพื้นหน้าในภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	198
5.140	การใช้กรอบภาพแบบที่มีพื้นหน้าในภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	198
5.141	การใช้กรอบภาพแบบที่มีพื้นหน้าในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Village</i> (พ.ศ.2547).....	199
5.142	การใช้กรอบภาพแบบที่มีพื้นหน้าในภาพยนตร์เรื่อง <i>Lady in the Water</i> (พ.ศ.2549)	199
5.143	การใช้กรอบภาพแบบที่มีพื้นหน้าในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Happening</i> (พ.ศ.2551)...	200
5.144	การเคลื่อนกล้องแบบที่ตากล้องถือกล้องตามตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	201
5.145	การเคลื่อนกล้องในแนวราบในภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	201
5.146	การเคลื่อนกล้องในแนวราบในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Happening</i> (พ.ศ.2551).....	202
5.147	วิญญานในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	203
5.148	มนุษย์ต่างดาวในภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	203
5.149	สัตว์ประหลาดในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Village</i> (พ.ศ.2547).....	203
5.150	ตัวละครันทีในภาพยนตร์เรื่อง <i>Lady in the Water</i> (พ.ศ.2549).....	204
5.151	ต้นไม้และใบไม้ปลิวในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	204
5.152	นกบินในภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	205
5.153	นกบินในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Village</i> (พ.ศ.2547).....	205
5.154	ต้นไม้เคลื่อนไหวในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Happening</i> (พ.ศ.2551).....	206
5.155	เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานและทศ พุจิโมโต ผู้กำกับภาพ.....	206
5.156	เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานและเจมส์ นิวตัน ฮาเวิร์ด นักประพันธ์เพลง.....	208
5.157	บรูซ วิลลิสในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> และ <i>Unbreakable</i>	208
5.158	ใจควิน ฟินิกซ์ในภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> และ <i>The Village</i>	209
5.159	ไบรซ์ ดัลลัส ฮาเวิร์ดในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Village</i> และ <i>Lady in the Water</i>	209
5.160	เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานในบทดร.ฮิลลีในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542).....	210
5.161	เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานในบทคนค้ายาเสพติดในภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543).....	211
5.162	เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานในบทเรย์ เรดดีในภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i> (พ.ศ.2545).....	211

- 5.163 เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานโนบัทหัวหน้าพนักงานรักษาความปลอดภัยในภาพยนตร์เรื่อง
The Village (พ.ศ.2547)..... 212
- 5.164 เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานโนบัทวิค แรน ในภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water*
 (พ.ศ.2549)..... 213
- 5.165 เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานโนบัทใจอี้ ในภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* (พ.ศ.2551)... 213



ศูนย์วิทยทรัพยากร
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การสร้างสรรค์เรื่องเล่า (Stories) และการเล่าเรื่อง (Narration) เป็นวิธีการพื้นฐานอย่างหนึ่งของการสร้างความหมายหรือความเข้าใจเกี่ยวกับประสบการณ์ของมนุษย์ในหลายๆ สังคม นอกจากการเล่าประสบการณ์แล้ว เรื่องเล่าและการเล่าเรื่องยังสามารถสอดแทรกสาระและแนวคิดลงไปได้อีกด้วย ตัวอย่างเช่น การสอดแทรกข้อคิดลงไปนิทานอีสป เรื่องราวในพระคัมภีร์ไบเบิลและตำนานต่างๆ ซึ่งสามารถเทียบเคียงได้กับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และโทรทัศน์ในปัจจุบันนี้และการเล่าเรื่องยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสะท้อนประเด็นปัญหาทางสังคมและอาจสามารถชี้ให้เห็นหนทางแก้ไขปัญหานั้นๆ ได้อีกด้วย

ตรรกะของการเล่าเรื่องก็คือ ความต้องการสื่อสารบางอย่างหรือนำเสนอประเด็นสำคัญบางประการ และการวิเคราะห์ที่ดีหรือการอ่านเรื่องราวนั้นจะมุ่งไปที่การทดสอบและทำความเข้าใจสาระเหล่านั้นว่าคืออะไร (Michael O' Shaughnessy and Jane Stadler, 2002 :127 อ้างถึงใน สมเกียรติ ตั้งนโม, 2547)

การเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่ภาพยนตร์ใช้สื่อสารความหมายต่างๆ ไปสู่ผู้ชม วิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้นมีความหลากหลาย การเลือกใช้วิธีการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันจะส่งผลให้ความหมายที่เกิดในภาพยนตร์แปรเปลี่ยนไปด้วย (มานิช ชุ่มเมืองปัก, 2549 : 1)

ศาสตร์ของการเล่าเรื่องเป็นการศึกษาว่าเรื่องราวต่างๆ นั้นผ่านวิธีการนำเสนออย่างไร มีการใช้วัตถุดิบของเรื่องราวเหล่านั้นอย่างไร เหตุผลอย่างไร เรียงร้อยเรื่องราวเหล่านั้นอย่างไร เรื่องราวที่นำเสนอมีความต่อเนื่องหรือไม่และยังหมายรวมไปถึงการศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องที่แตกต่างกัน กลวิธีในการเล่าเรื่อง ประเภทของเรื่องราวและการตีความสัญลักษณ์ต่างๆ กล่าวโดยสรุปก็คือ การศึกษาเรื่องราวต่างๆ ที่ต้องรวมไปถึง ตัวละคร การกระทำและบทสนทนา (Richard Neupert, 1999: 322 อ้างถึงใน เอกสารการสอนชุดวิชา 16531 ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น, 2548 : 224)

Robert Gessner ได้กล่าวไว้ว่า “ปรากฏการณ์ทางศิลปะ สังคมและเศรษฐกิจ ชนิดนี้ ส่งผลกระทบต่อค่านิยมทางวัฒนธรรม ทั้งของผู้สร้างและผู้เสพย์มันอย่างไรบ้าง คือปัญหา ระดับระหว่างประเทศสำคัญที่สุดประการหนึ่ง เนื่องด้วยภาพยนตร์เป็น “ภาษาโลก” ที่สามารถ เข้าถึงได้ทั้งคนที่ไม่รู้หนังสือและที่มีการศึกษา ข้อต่อรองจึงไม่น้อยไปกว่าอำนาจการควบคุมจิตใจ และอารมณ์ของมนุษย์เลยทีเดียว ความที่ในกรณีนี้สุนทรียศาสตร์เกิดไปสัมพันธ์ทั้งกับเรื่องราว ทางเศรษฐกิจและกับกิจการทางการเมือง...ภาพยนตร์จึงเป็นพลังทางวัฒนธรรมที่มีความสำคัญ เป็นอย่างมากในครึ่งหลังของศตวรรษที่ 20” (อ้างถึงใน บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา, 2538 : 25)

ปัจจุบันนี้ศาสตร์แห่งเรื่องเล่าในภาพยนตร์ถือได้ว่าอยู่ในยุคเฟื่องฟูที่สุด เกิด ทฤษฎีต่างๆ มากมาย ทั้งทฤษฎีจากนอกสาขาภาพยนตร์อย่างกลุ่มรูปแบบนิยมรัสเซีย กลุ่ม โครงสร้างนิยม กลุ่มหลังโครงสร้างนิยม จิตวิเคราะห์ การศึกษาเรื่องเล่าในเชิงสัมพันธ์กับผู้ชมและ ทฤษฎีที่เกิดจากภาพยนตร์โดยตรงอย่างการเล่าเรื่องตามแนวตระกูลนิยม เป็นต้น (เอกสารการ สอนชุดวิชา 16531ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น, 2548 : 224)

ภาพยนตร์จึงถือเป็นสื่อหนึ่งที่ได้รับค่านิยมเป็นอย่างสูงและมีอิทธิพลอย่าง มากในการส่งผลต่อ ความรู้ ความคิดและพฤติกรรมของมนุษย์ในปัจจุบัน ดังนั้นหากใครสักคน ต้องการที่จะสื่อสารให้ทั้งโลกรู้เรื่องราวบางอย่าง สื่อหนึ่งที่จะมีประสิทธิภาพอย่างสูงในการเล่า เรื่องนั้นๆ ก็คือ สื่อภาพยนตร์

ภาพยนตร์และสื่อทุกรูปแบบไม่ว่าจะเป็นละครโทรทัศน์ ละครเวที วรรณกรรม ฯลฯ ก็มีการแบ่งแนวเรื่อง (Genre) ของสื่อเหล่านั้นๆ ออกเป็นหลากหลายแนวเรื่องเพื่อเป็นทั้ง ตัวกำหนดโครงสร้างองค์ประกอบและเค้าโครงของเรื่อง และยังเป็นตัวสร้างและจัดลำดับความ คาดหวังของผู้ชมที่มีต่อสื่อเหล่านั้นๆ อีกด้วย และแนวเรื่องที่เป็นที่นิยมของผู้เสพย์สื่อก็มีมากมายขึ้นอยู่กับรสนิยมของแต่ละบุคคล แต่แนวเรื่องที่มีผู้วิจัยมีความสนใจเป็นพิเศษคือเรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญ (Drama-Thriller)

เมื่อกล่าวถึงเรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญ (Drama-Thriller) ความหมายโดยรวม ของมันคือ แนวเรื่องที่เน้นการสร้างอารมณ์ความรู้สึกตื่นเต้น หวาดกลัว ระทึกขวัญไปพร้อมๆ กับการเล่าและสะท้อนถึงมุมมองของชีวิตและพัฒนาการของตัวละคร ซึ่งมีเค้าโครงเรื่องที่น่าสนใจ ชวนให้ติดตาม โดยเรื่องแนวนี้ก็เป็นที่นิยมอันดับต้นๆของผู้เสพย์สื่อ เนื่องจากคนเราต้องการความ ตื่นเต้นระทึกใจเพื่อปลดปล่อยอารมณ์และหลีกเลี่ยงจากโลกแห่งความเป็นจริงชั่วขณะ และเมื่อ

กล่าวถึงภาพยนตร์แนวนี้ มีผู้เขียนบทและผู้กำกับเพียงไม่กี่คนที่มีชื่อเสียงและยึดมั่นในการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญนี้โดยเฉพาะ หนึ่งในชื่อที่รู้จักกันอย่างกว้างขวางก็คือ เอ็ม. ไนต์ ซยามาลาน

ในปัจจุบันมีผู้เขียนบทและผู้กำกับที่มีชื่อเสียงและได้รับการยอมรับในการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ที่ดีมากมาย แต่มีผู้เขียนบทและผู้กำกับภาพยนตร์ผู้หนึ่งที่มีความน่าสนใจ คือ เอ็ม. ไนต์ ซยามาลาน ผู้เขียนบทและกำกับภาพยนตร์ชาวอเมริกันเชื้อสายอินเดีย ซึ่งการมีรากฐานมาจากโลกตะวันออกและการเติบโตขึ้นมาในโลกตะวันตกนี้เอง ทำให้เขามีความแตกต่างและโดดเด่นจากผู้เขียนบทและผู้กำกับคนอื่นๆ ในฮอลลีวูดในแง่ของการสร้างสมผสมผสานประสบการณ์ข้ามวัฒนธรรมและสื่อสารสิ่งเหล่านั้นออกมา ทั้งที่เติบโตขึ้นมาในครอบครัวที่สมาชิกส่วนใหญ่ประกอบอาชีพในวงการแพทย์ และเขาก็มีคุณสมบัติดีพอที่จะเป็นแพทย์ได้ แต่เขากลับเลือกที่จะเป็นนักสร้างภาพยนตร์ ซึ่งดูแตกต่างจากอาชีพของครอบครัวของเขาโดยสิ้นเชิง และเขาก็เป็นผู้เขียนบทและผู้กำกับผู้มีฝีมือคนหนึ่งที่มีลักษณะในการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญ การนำเสนอแก่นเรื่องและการวางบุคลิกลักษณะตัวละครที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว หลังจากความสำเร็จจากภาพยนตร์เรื่องแรก *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542) แล้ว ผลงานภาพยนตร์ทุกเรื่องของเขาหลังจากนั้นก็เข้าโรงฉายในประเทศไทย ทำให้คนไทยได้รู้จักผู้เขียนบทและผู้กำกับคนนี้มากขึ้น

เขาประสบความสำเร็จเป็นอย่างสูงจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดเรื่องแรกด้วยวัยเพียง 29 ปี ผลงานภาพยนตร์ในฮอลลีวูดของเขาจนถึงปัจจุบันนี้ (พ.ศ.2552) มีจำนวนทั้งหมด 6 เรื่อง ได้แก่ *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542) *Unbreakable* (พ.ศ.2543) *Signs* (พ.ศ.2545) *The Village* (พ.ศ.2547) *Lady in the Water* (พ.ศ.2549) และล่าสุด *The Happening* (พ.ศ.2551) ซึ่งเขาทำหน้าที่เป็นผู้เขียนบท ผู้กำกับและนักแสดงในผลงานทุกเรื่องของเขาและผลงานทุกเรื่องของเขาก็อยู่ในกระแสความสนใจเสมอมา

ด้วยความที่เขาเป็นทั้งผู้เขียนบทและผู้กำกับ ซึ่งโดยส่วนมากแล้วใน 2 ตำแหน่งนี้จะเป็นคนละคนกัน ผลงานทุกเรื่องของเขาก็เหมือนถูกผูกขาดอำนาจเบ็ดเสร็จในการสร้างสรรค์จากคนเพียงคนเดียว ซึ่งภายหลังกลายเป็นงานที่แสดงถึงเอกลักษณ์เฉพาะตัวของเขาและบางคนถึงกับยอมรับนับถือให้เขาเป็นผู้กำกับผู้ประพันธ์ หรือที่เรียกว่า Auteur นั่นเอง

เขามีความโดดเด่นในการสร้างภาพยนตร์แนวนาฏกรรมระทึกขวัญ (Drama-Thriller) ผลงานทั้ง 6 เรื่องของเขาล้วนแต่เป็นเรื่องราวแนวดังกล่าว โดยในแต่ละเรื่องก็จะมีแนวย่อยที่แตกต่างกันลงไปอีก โดยส่วนใหญ่จะเป็นแนวเหนือธรรมชาติและแนวจิตวิทยา

ผลงานทั้ง 6 เรื่องของเขาต้องการสื่อสารเรื่องการค้นพบตัวเองว่าคนทุกคนเกิดมาเพื่อจุดประสงค์บางอย่างและอย่าได้สูญเสียความศรัทธาต่อสิ่งนั้น เขาเชื่อมั่นอย่างมากกับความ เป็นมนุษย์ โดยมักนำเสนอการปะทะกันระหว่างวิทยาศาสตร์ (Science) กับอารมณ์ความรู้สึก (Emotion) และอารมณ์ความรู้สึกก็จะเป็นฝ่ายชนะเสมอ

การวางบุคลิกลักษณะตัวละครในผลงานทุกเรื่องของเขาก็จะมีแบบฉบับ เฉพาะตัว คือ ตัวละครหลักต้องมีปัญหาเรื่องครอบครัว มีความขัดแย้งหรือ การสูญเสียคนใน ครอบครัว และตัวละครหลักจะต้องมีความผิดปกติไม่ทางกายก็ทางใจ แต่ท้ายที่สุดมันก็สามารถ พลิกวิกฤตเป็นโอกาสและตัวละครหลักก็จะสามารถหายขาดหรือสามารถอยู่ร่วมกับความผิดปกติ เหล่านี้ได้อย่างมีความสุข

ผู้เขียนบทและผู้กำกับคนนี้มี ความแตกต่างจากผู้เขียนบทและผู้กำกับคนอื่นๆ ใน ฮอลลีวูดที่ไม่เพียงแต่ต้องการสร้างความสนุกให้กับผู้ชม หากแต่จุดประสงค์ในการสร้างผลงาน ของเขาที่เหนือกว่านั่นคือ ความต้องการที่จะเปลี่ยนแปลงโลก เขาได้รับการทาบทามให้ดัดแปลง บทอินเดียน่า โจนส์ภาค 4 มาสร้างเป็นภาพยนตร์ และได้รับการติดต่อให้สร้างภาพยนตร์จาก นวนิยายดังมากมาย แต่เขากลับปฏิเสธ เขาจึงต่างจากผู้กำกับคนอื่นๆ เช่น ไบรอัน ซิงเกอร์ (เอ็กซ์-เมน) ดัก ลีแมน (บอร์น ไฮเดนทีตี) แซม รามี (สไปเดอร์-แมน) กอร์ เวอร์บินสกี (ไฟเวสต์ ออฟ เดอะ แคริบเบียน) ตรงที่ผู้กำกับทั้ง 4 คนนี้ สร้างภาพยนตร์ให้กับสตูดิโอ แต่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน เป็นคนกลุ่มมิให้สตูดิโอสร้างภาพยนตร์ของเขา (Lesley Brill อ้างถึงใน ไกรวุฒิ จุลพงศธร, 2551 : 41) จึงเห็นได้ว่าผู้เขียนบทและผู้กำกับคนนี้มี ความซื่อสัตย์ในความต้องการสื่อสารแก่นเรื่อง บางอย่างให้กับผู้ชมในรูปแบบของเขาเอง และภาพยนตร์ก็กลายเป็นเครื่องมือที่เขามุ่งหวังว่าจะ ช่วยสร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับโลกนี้ได้ ผลงานแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเขาจึงเป็นผลงาน ที่มีคุณค่าและน่าศึกษาให้ลึกซึ้งเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึก ขวัญและอาจนำไปประยุกต์สร้างสรรค์ผลงานรูปแบบอื่นต่อไปได้

1.2 ปัญหานำวิจัย

1. เอ็ม. ไนท์ ซยามาลานมีภูมิหลังและแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานอย่างไร
2. เอ็ม. ไนท์ ซยามาลานมีวิธีการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาภูมิหลังและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานของเอ็ม. ไนท์ ซยามาลาน
2. เพื่อศึกษาวิธีการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ซยามาลาน

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยได้เลือกทำการศึกษามผลงานภาพยนตร์ของเอ็ม. ไนท์ ซยามาลาน จำนวน 6 เรื่อง ได้แก่

- *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)
- *Unbreakable* (พ.ศ.2543)
- *Signs* (พ.ศ.2545)
- *The Village* (พ.ศ.2547)
- *Lady in the Water* (พ.ศ.2549)
- *The Happening* (พ.ศ.2551)

นอกจากนี้แล้ว ผู้วิจัยจะประมวลหนังสือ ภาพยนตร์สารคดี บทสัมภาษณ์และวิเคราะห์บทวิจารณ์ผลงานของเอ็ม. ไนท์ ซยามาลาน ทั้งของต่างประเทศและประเทศไทย

อนึ่ง เพื่อการศึกษาที่รอบด้านเกี่ยวกับการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ซยามาลาน ผู้วิจัยจึงได้สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิในกลุ่มวิชาชีพทางด้านนิเทศศาสตร์และสื่อสารมวลชน จำนวน 5 คน เพื่อใช้ประกอบการวิเคราะห์ที่ตีความเพิ่มเติม

1.5 คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

1. การสร้างสรรค์ (Creation) หมายถึง การที่ผู้ส่งสารถ่ายทอดเนื้อหา เรื่องราว อารมณ์ ความรู้สึกและประสบการณ์ผ่านสื่อไปยังผู้รับสาร โดยต้องการให้บรรลุจุดประสงค์บางประการ ซึ่งในที่นี้หมายถึงการสร้างสรรค์ผ่านการเขียนบทและการกำกับภาพยนตร์
2. แนวเรื่อง (Genre) หมายถึง ประเภทของบันเทิงคดีประเภทต่างๆ โดยใช้ปัจจัยหลากหลายเป็นเกณฑ์ในจัดประเภท เช่น ฉาก เวลา ตัวละคร อารมณ์ของเรื่อง รูปแบบและปัจจัยต่างๆ ซึ่งแนวเรื่องอาจมีการผสมผสานกันได้
3. นาฏกรรมระทึกขวัญ (Drama-Thriller) หมายถึง แนวเรื่องที่เน้นการสร้างอารมณ์ ความรู้สึกตื่นเต้น หวาดกลัว ระทึกขวัญไปพร้อมๆ กับการเล่าและสะท้อนถึงมุมมองของชีวิตและพัฒนาการของตัวละครซึ่งมีการผูกเรื่องที่น่าสนใจชวนให้ติดตาม

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ได้ข้อค้นพบถึงลักษณะพิเศษของนักสร้างสรรค์บันเทิงคดีที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรมในวงการภาพยนตร์ฮอลลีวูด
2. ทำให้ได้องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมที่ผสมผสานกับแนวระทึกขวัญ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง “การสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญ ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน” มีแนวคิด ทฤษฎี และข้อเขียน สามารถแบ่งเป็น 4 ประเด็นหลัก ได้ดังนี้

2.1 ทฤษฎีการเล่าเรื่อง

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยา

2.3 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการวิเคราะห์แนวเรื่อง

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์

2.4.1 แนวคิดเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์

2.4.2 แนวคิดเกี่ยวกับผู้เขียนบทและผู้กำกับภาพยนตร์กับการสร้างสรรค์

ภาพยนตร์

2.4.3 แนวคิดเกี่ยวกับผู้กำกับภาพยนตร์ในฐานะประพันธ์กร (Auteurism)

2.1 ทฤษฎีการเล่าเรื่อง

(John Fiske, 1987: 65) ทฤษฎีการเล่าเรื่องมีแนวคิดที่ว่า มนุษย์เป็นนักเล่าเรื่อง การตัดสินใจและการสื่อสารของมนุษย์ขึ้นอยู่กับ “เหตุผลที่ดี (Good Reason)” ซึ่งจะแตกต่างกันไปตามสถานการณ์ของรูปแบบการสื่อสารและสื่อ เหตุผลที่ดีจะถูกควบคุมโดยภูมิหลังของบุคคล วัฒนธรรม ลักษณะนิสัย และอิทธิพลของภาษา ความมีเหตุผลของเรื่องราวที่เล่าขึ้นอยู่กับธรรมชาติของผู้เล่าเรื่องที่จะตระหนักถึงความน่าจะเป็น องค์ประกอบที่จะช่วยทำให้เรื่องราวนั้นๆ มีความสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่อง การเลือกสรรประเด็นเรื่องราวเพื่อสร้างความเพลิดเพลิน ทฤษฎีนี้จึงมองว่าการสื่อสารของคนเราล้วนแต่เป็นการเล่าเรื่องหรือการบรรยายทั้งสิ้น โดยผู้เล่าเรื่องจะทำหน้าที่เป็นผู้ประพันธ์หรือผู้ร่วมประพันธ์เรื่องราวนำมาเล่านั้น

องค์ความรู้ที่ศึกษาตัวเรื่องเล่า ได้กลายมาเป็นความรู้เฉพาะด้านและได้รับการพัฒนาขึ้นมาอย่างจริงจังในช่วงหลังคริสต์ศตวรรษที่ 20 ซึ่งถือว่าเป็นองค์ความรู้ร่วมสมัย หมายความว่าถึงยุคที่การศึกษาเรื่องเล่าได้กลายมาเป็นสาขาวิชาการเฉพาะอย่างเต็มตัว มีการกำหนดวัตถุประสงค์และวัตถุประสงค์ที่ศึกษา มีการกำหนดวิธีการที่ใช้ศึกษา เพราะฉะนั้นจึงเกิดเป็นองค์

ความรู้ชุดหนึ่งซึ่งเรียกรวมๆ ได้ว่าเป็น “ศาสตร์แห่งเรื่องเล่า (Narratology)” ซึ่ง ก็คือ ศาสตร์ที่ศึกษาตัวเรื่องเล่านั่นเอง (นพพร ประชากุล, อ้างถึงใน มาโนช ชุ่มเมืองปัก, 2547: 11) โดยวิวัฒนาการทางการศึกษาศาสตร์แห่งเรื่องเล่านี้ เป็นการก้าวข้ามจากการศึกษาทางด้านเนื้อหาไปสู่ความสนใจในเรื่องของโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (Structure) และวิธีการเล่าเรื่อง (Process) ของสื่อแต่ละชนิด ซึ่งประเภทของการเล่าเรื่องที่ได้รับการนำมาศึกษานั้นมีอยู่หลายชนิด ทั้งนิทาน นิยาย การรายงานข่าว รวมทั้งภาพยนตร์

องค์ประกอบการเล่าเรื่อง

องค์ประกอบการเล่าเรื่องมีอยู่ด้วยกัน 3 ประการด้วยกัน ได้แก่ เนื้อเรื่อง (Story) วาทกรรม (Discourse) และการจัดลำดับตารางเนื้อหา (Schedule)

1. เนื้อเรื่อง (Story) ในความหมายพื้นฐาน เนื้อเรื่องหมายถึง “เกิดอะไรขึ้นกับใคร” Shlomith Rimmon Kenan (1992) ให้คำนิยามของเนื้อเรื่องว่า “ลำดับของเหตุการณ์ที่ถูกจัดวางขึ้นตามลำดับของเวลา” และให้คำนิยามคำว่าเหตุการณ์ว่า “การเปลี่ยนแปลงจากสภาวะหนึ่งไปสู่อีกสภาวะหนึ่ง” ขณะที่ Tzvetan Todorov (1992) ให้คำนิยามว่า “เหตุการณ์และเรื่องราวคือการเปลี่ยนแปลงจากภาวะสมดุลหรือดุลยภาพไปสู่ภาวะที่ไม่สมดุล จากนั้นกลับมาสู่ภาวะสมดุลใหม่อีกครั้ง” (รวมพร ศรีสุมานันท์, อ้างถึงใน มาโนช ชุ่มเมืองปัก, 2547 : 13-19, จิวิติ วิไลลอย, 2547 : 18-20) เนื้อเรื่องมีองค์ประกอบพื้นฐาน ได้แก่

1.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure) มีรูปแบบดังนี้

1.1.1 ตัวละครและการปรากฏตัวในเรื่อง (Existents of Characters and Setting) เป็นการพิจารณาบุคลิกภาพ บทบาทและหน้าที่ของตัวละคร รวมทั้งความสัมพันธ์ของตัวละครที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง

1.1.2 ความสัมพันธ์ของเรื่องราว (Relation in the Story) แบ่งเป็น

- การจัดลำดับตามเหตุการณ์ (Chronological) ตามเวลาที่เกิดขึ้น
- ผลกระทบที่เกิดขึ้น (Cause - Effect) โดยดูว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นมีผลกระทบอย่างไร
- การแก้ปัญหาหลังจากมีเหตุการณ์เกิดขึ้น (Problem - Resolve)

1.1.3 การสรุปเรื่อง (Conclusion) ขึ้นอยู่กับเหตุการณ์ว่าจะมีวิธีการสรุปเรื่องเช่นไร โดยมี 2 ลักษณะ คือ การสรุปเรื่องแบบปิด (Closing) คือการคลี่คลายปัญหาทั้งหมด มี

บทสรุปที่ชัดเจนแน่นอน และการสรุปเรื่องแบบเปิด (Opening) คือการทิ้งปมปัญหาไว้ให้คิดไม่สรุปไปในทางใดทางหนึ่ง

1.2 โครงเรื่อง (Plot) ซึ่งจะมีลำดับการพัฒนาเรื่อง (Story Development) แบ่งออกเป็น 5 ชั้น ได้แก่

1.2.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำฉากหรือสถานที่ อาจมีการเปิดประเด็นปัญหาหรือเผยปมปัญหาหรือปมขัดแย้งเพื่อชวนให้ติดตาม

1.2.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือ การที่เรื่องราวดำเนินอย่างต่อเนื่องและสมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นเรื่อย ๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจและสถานการณ์ก็อยู่ในช่วงยุ่งยาก

1.2.3 ภาวะวิกฤต (Climax) จะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหักและตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ

1.2.4 การผ่านพ้นภาวะวิกฤต (Falling Action) คือ สภาพหลังจากที่ผ่านพ้นไปแล้ว เงื่อนไขและประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผยหรือข้อขัดแย้งได้รับการขจัดออกไป

1.2.5 การยุติของเรื่องราว (Ending) คือ การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจหมายถึงความสูญเสีย อาจจบแบบมีความสุขหรือทิ้งท้ายไว้ให้คิดโดยในระหว่าง 5 ชั้น อาจจะมีจุดหักเหทิศทางของเรื่อง (Turning Point) เกิดขึ้นแทรกอยู่ซึ่งจุดหักเหนี้อาจจะมีมากกว่าหนึ่งครั้งก็ได้ เช่น การแนะนำ ตัวละครใหม่ การให้ข้อมูลหรืออารมณ์ใหม่เข้าไปในเรื่อง

1.3 แก่นความคิดหลัก (Theme) หมายถึง แก่นความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นวัตถุประสงค์หลักที่ผู้เล่าเรื่องต้องการจะสื่อ โดยเฉพาะเมื่อต้องการวิเคราะห์ถึงความสำคัญของเรื่องเราจำเป็นต้องจับความสำคัญของเรื่องไว้ให้ได้ มิเช่นนั้นจะไม่รู้ถึงวัตถุประสงค์หลักที่ผู้เล่าต้องการถ่ายทอดให้ทราบ

1.4 ความขัดแย้ง (Conflict) ความขัดแย้งเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้เกิดปมปัญหาที่ต่องาทองแก้ไขซึ่งนับว่าเป็นจุดหักเหที่ทำให้เกิดการเรื่องดำเนินเรื่องไปต่อไปได้ เป็นการกระทำเพื่อเสาะหาจุดจบของปัญหา ความสำคัญของความขัดแย้งที่มีต่อโครงเรื่องนั้น เป็นสิ่งที่ทำให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างมีทิศทาง และหากเรื่องใดมีความขัดแย้งที่สมเหตุสมผล ก็จะทำให้เรื่องราวนี้ ๆ มีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น ความขัดแย้งสามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเภทด้วยกันคือ

1.4.1 ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน เป็นความขัดแย้งที่เกิดจากการที่ตัวละครทั้งสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน พยายามต่อต้านหรือทำลายล้างกัน เช่น ความขัดแย้งในภาพยนตร์สงครามที่ฉากการรบของทหารของทั้งสองประเทศ เป็นต้น

1.4.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครอาจเป็นความสับสนในการตัดสินใจกระทำสิ่งใดลงไป เช่น ตัวละครที่เกิดความสับสนในการที่ต้องเลือกระหว่างพ่อของตนกับคนที่ตนรัก เป็นต้น

1.4.3 ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เป็นความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมภายนอก เช่น เกิดความขัดแย้งกับธรรมชาติ หรือการเผชิญหน้ากับสถานการณ์อันโหดร้ายที่เรือไททานิกพุ่งชนภูเขาน้ำแข็ง เป็นต้น

1.4.4 ความขัดแย้งกับสิ่งเหนือธรรมชาติ เป็นความขัดแย้งกับปรากฏการณ์และสิ่งต่างๆ ที่เหนือธรรมชาติ เช่น เรื่องของวิญญาณ ภูติผีปีศาจ มนุษย์ต่างดาว เป็นต้น

คล็อด เลวี สเตราสส์ (Claude Levi-Strauss, 1955 อ้างถึงใน จิวิติ วิไลลอย, 2547) กล่าวถึงวิธีการแบ่งขั้วตรงข้ามหรือ Binary Oppositions ซึ่งเป็นแนวคิดที่เชื่อว่ามนุษย์สามารถเข้าใจโลกด้วยการแบ่งสิ่งต่างๆ ออกเป็นส่วนๆ เพื่อเปรียบเทียบกันโดยใช้วิธีการแบ่งค่าที่มีความหมายขัดแย้งกันออกเป็น 2 หมวด เช่น

ผู้ชาย (Male)	≠	ผู้หญิง (Female)
แข็งแรง (Strong)	≠	อ่อนแอ (Weak)
ใช้เหตุผล (Rational)	≠	ใช้อารมณ์ (Emotional)
เชื่อถือได้ (Reliable)	≠	เชื่อถือไม่ได้ (Unreliable)

รูปแบบการเปรียบเทียบเช่นนี้ เป็นการเปรียบเทียบที่แสดงความหมายให้เห็นได้ง่ายและชัดเจนที่สุด เนื่องจากโครงสร้างวิธีคิดของมนุษย์ส่วนใหญ่มีมุมมองในการเปรียบเทียบระหว่างคู่ตรงข้ามอยู่แล้ว

1.5 ตัวละคร (Character) หากเปรียบเทียบหากถูกเป็นละครเรื่องหนึ่ง ตัวหมากที่เดินคงมีความสำคัญเทียบเท่ากับตัวละคร ซึ่งนับว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากอีกสิ่งหนึ่ง ถ้าไม่มีตัวหมากเราก็ไม่สามารถเล่นได้จนจบเกม เช่นเดียวกันกับละครหรือภาพยนตร์ ถ้าขาดตัวละครก็คงไม่สามารถดำเนินเรื่องได้ ตัวละครนั้นเป็นผู้ที่ได้รับผลจากการกระทำหรือเป็นตัวละครที่ก่อให้เกิดการกระทำขึ้นในเรื่องราว ตัวละครที่ดีต้องมีพัฒนาการ ต้องมีการเปลี่ยนแปลงความ

เชื่อ ทศนคติต่อการดำเนินเรื่องราวนั้นๆ และต้องเป็นไปอย่างสมเหตุสมผล ตัวละครแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

1.5.1 ตัวละครที่มีลักษณะแบบตายตัว (Typed Character) เป็นตัวละครที่มองเห็นได้เพียงด้านเดียว บทบาทที่จะกระทำผู้ชมสามารถคาดเดาได้ เช่น พระเอก นางเอกหรือตัวอิจฉา เป็นต้น

1.5.2 ตัวละครที่มองเห็นได้รอบด้าน (Well-Rounded Character) ตัวละครประเภทนี้มีความคล้ายคนจริงๆ ซึ่งสามารถมองได้รอบด้าน มีทั้งส่วนดีและส่วนเสียในตัวเอง เข้าใจยากกว่าตัวละครที่มีลักษณะตายตัว

วลาดีเมียร์ พร็อพ (Vladimir Propp อ้างถึงใน จิรวดี วิไลลอย, 2547 : 20)

วิเคราะห์การเล่าเรื่องในนิทานรัสเซีย พบว่าการเล่าเรื่องมีการกระทำของตัวละคร 7 ประเภท ดังนี้

- พระเอก (The Hero) เป็นตัวแทนของฝ่ายดีและเป็นผู้นำในการแก้ปัญหาต่างๆ
- ผู้ร้าย (The Villain) คือ ผู้สร้างความเดือดร้อนหรือผู้ที่เป็นปฏิปักษ์ต่อตัวละครหลัก
- ผู้ให้ (The Donor) คือ ผู้ให้คำปรึกษาในการแก้ปัญหาของตัวละครหลัก
- ผู้ช่วยเหลือ (The Helper) ผู้ช่วยของพระเอกในการต่อสู้กับผู้ร้ายหรือให้พันอุปสรรค
- นางเอก (The Princess) คือ ผู้ที่พระเอกให้ความช่วยเหลือปกป้อง แต่ในปัจจุบัน

นางเอกไม่ต้องรอความช่วยเหลือจากพระเอกแล้ว แต่ต้องเรียนรู้ทางสังคมด้วยตนเอง

- ผู้ส่งสาร (Dispatcher) เป็นผู้พบเห็นเหตุการณ์ร้ายหรือการกระทำผิดของผู้ร้าย
- พระเอกจอมปลอม (The False Hero) ตัวละครที่แสร้งเป็นคนดี แต่มักเปิดเผยความชั่วร้ายในภายหลัง

นอกจากนี้ในการศึกษาตัวละคร ปัจจัยของตัวละครยังเป็นอีกส่วนหนึ่งที่ได้รับ

การนำมาวิเคราะห์ถึงอยู่เสมอ โดยในตัวละครจะมีมิติต่างๆดังต่อไปนี้

- ความต้องการ (Dramatic Need) หมายถึง สิ่งที่ตัวละครต้องการหรืออยากเอาชนะให้ได้มา ไปเอามาหรือบรรลุความสำเร็จ

- มุมมอง (Point of View) คือ วิธีการที่ตัวละครมองโลก ซึ่งตัวละครแต่ละตัวต้องมีมุมมองที่ชัดเจนและแตกต่างกันไป เช่น มุมมองในการต่อต้านกับการสนับสนุนสงคราม

- การเปลี่ยนแปลง (Change) คือ การเปลี่ยนแปลงของตัวละครตั้งแต่เริ่มจนจบเรื่อง ว่ามีการเปลี่ยนแปลงด้านใดบ้าง อย่างไรบ้าง

- ทศนคติ (Attitude) เป็นความคิดหรือนิสัยในเชิงลบหรือบวก เช่น ไร้เดียงสา ซอบ

วิจารณ์ ความคิดต่ำต้อย การมองโลกในแง่ดีหรือร้าย เป็นต้น

1.6 บทสนทนา (Dialogue) เป็นวิธีการถ่ายทอดเรื่องราว ความคิดเห็นและอารมณ์ของผู้เขียนบทออกมาทางคำพูดของตัวละครหรือบทสนทนา การเขียนบทที่ดีนั้น ผู้เขียนจะต้องเขียนเรื่องราวให้เหมาะสมกับประเภทของภาพยนตร์ ซึ่งบทสนทนาในแต่ละตอนจะแสดงถึงลักษณะนิสัยของตัวละคร ความคิด อารมณ์ ความรู้สึก หรือแม้กระทั่งอุดมการณ์ ซึ่งบทสนทนาและปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครต้องพิจารณาไปด้วยกัน เพราะในบางครั้งบทสนทนายังเป็นแนวทางให้ตัวละครจะกระทำสิ่งใดหรือไม่ และในขณะเดียวกัน ปฏิสัมพันธ์ของตัวละครก็มีช่วยส่วนสร้างโครงสร้างบทสนทนาว่าจะไปในทิศทางใดเช่นกัน ซึ่งทั้งหมดนี้ก็นับว่ามีผลต่อเรื่องราวทั้งสิ้น

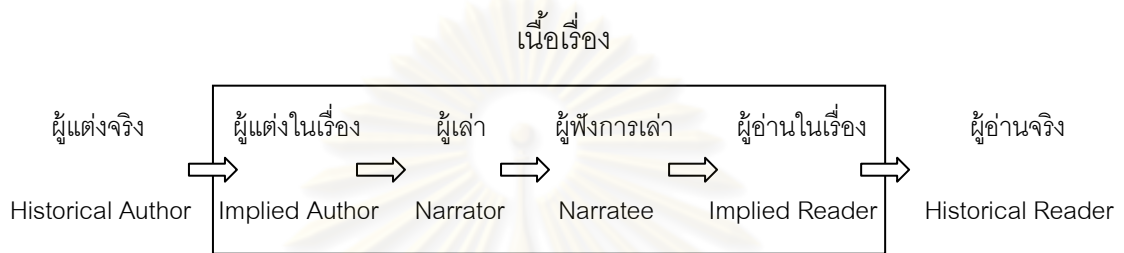
1.7 ฉาก (Setting) มีความสำคัญต่อการเล่าเรื่อง เพราะเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในเรื่องราวที่เล่าต้องปรากฏขึ้นโดยมีสถานที่รองรับ นอกจากนี้ฉากยังมีความสำคัญในการบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่องและมีอิทธิพลต่อความคิดของตัวละครได้อีกด้วย (ปรัชญา เกื้อหนุน, 2537 อ้างถึงใน จิรวดี วิไลลอย, 2547 : 21) ฉากแต่ละฉากจะมีความแตกต่างกันไปตามเรื่องราว เช่น ถ้าเป็นเรื่องราวของครอบครัว ฉากส่วนใหญ่ก็อาจจะอยู่ในบ้าน หรือถ้าเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับสงคราม ฉากในเรื่องส่วนมากก็จะปรากฏอยู่ในสมรภูมิต่างๆ เป็นต้น ฉากที่ใช้รองรับสถานการณ์ในเรื่องนั้น มีทั้งที่เป็นฉากที่ใช้สถานที่จริงในการถ่ายทำและใช้การสร้างขึ้นมาเพื่อให้เหมือนจริงมากที่สุด ทั้งนี้การจะเลือกฉากแบบใดก็ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมและงบประมาณที่มีอยู่ด้วย เพราะในการสร้างฉากนั้น ถ้าต้องการให้มีความสมจริงมากก็ต้องใช้งบประมาณที่มากขึ้น

1.8 สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายพิเศษ (Symbol) ในการวิเคราะห์การเล่าเรื่องนั้น เราจำเป็นต้องทราบถึงสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายพิเศษ เพื่อให้เราเข้าใจวัตถุประสงค์ของเรื่องราวได้มากยิ่งขึ้น

2. วาทกรรม (Discourse) หมายถึง “เรื่องราวถูกบอกกล่าวอย่างไร” วาทกรรมเป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างบทกับบริบท (Text and Context) ในลักษณะที่ผู้ร่วมสื่อสารรู้ความหมาย วาทกรรมสามารถพิจารณาได้จากมิติต่าง ๆ อาทิ

2.1 การมีส่วนร่วม (Participants) การเล่าเรื่องถือเป็นการกระทำที่มีการสื่อสารกับผู้อื่น โดยการเล่าเรื่องไม่ได้มีแต่เรื่องที่เล่าเท่านั้น แต่ยังรวมถึงบุคคลที่เป็นผู้เล่าและผู้ฟัง ซึ่งเมื่อ

มีสื่อเกิดขึ้น รูปแบบการเล่าเรื่องได้เปลี่ยนจากการมีคนหนึ่งนั่งเป็นผู้ฟังและอีกคนหนึ่งทำหน้าที่เล่าเรื่องเทพนิยายต่างๆมาเป็นการเล่าเรื่องผ่านทางลายลักษณ์อักษร โดยสถานการณ์ต่าง ๆ ซับซ้อนมากขึ้น เพราะแทนที่จะเป็นการฟังคนเล่าอย่างเดียว กลายมาเป็นการอ่านจากตัวหนังสือที่มีผู้ประพันธ์ขึ้น โดยในการเล่าเรื่องสามารถแบ่งผู้มีส่วนร่วมออกเป็นส่วนต่างๆ (Jakob Lothe, อ้างถึงใน มาโนช ชุ่มเมืองปัก, 2547 : 15) ดังนี้



แผนภาพที่ 2.1 ผู้มีส่วนร่วมในการเล่าเรื่อง

- ผู้แต่งจริง (Historical Author) หมายถึง ผู้แต่งจริงๆ ที่เป็นมนุษย์มีเลือดมีเนื้อในโลกความเป็นจริง เช่น ประภัสสร เสวิกุล เป็นผู้แต่งจริงของนิยายเรื่องอำนาจ ความสัมพันธ์ระหว่างผู้แต่งจริงกับเนื้อเรื่องไม่ได้เป็นไปอย่างตรงๆ หากแต่ผ่านเทคนิคทางวรรณกรรมและภาษา
- ผู้แต่งในเรื่องหรือผู้แต่งโดยนัยยะ (Implied Author) หมายถึง ผู้แต่งเรื่องตามความรู้สึกของคนอ่านหรือคนดูเรื่อง เป็นผู้ที่ผู้อ่านสร้างขึ้นโดยการประมวลจากองค์ประกอบทั้งหมดของเนื้อเรื่อง
- ผู้เล่า (Narrator) คือ ผู้ที่ทำหน้าที่บอกเล่าเรื่องราวในเนื้อเรื่อง เป็นผู้ที่ผู้แต่งจริงสร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเสนอและดำเนินเรื่อง
- ผู้ฟังการเล่า (Narratee) หมายถึง ผู้รับฟังในเรื่องที่ผู้เล่าเรื่องเป็นคนถ่ายทอดให้ฟัง
- ผู้อ่านในเรื่องหรือผู้อ่านโดยนัยยะ (Implied Reader) หมายถึง ผู้อ่านที่ผู้แต่งคิดว่าจะนำเสนอเรื่องราวให้รับรู้โดยไม่เฉพาะเจาะจงว่าเป็นใคร
- ผู้อ่านจริง (Historical Reader) หมายถึง ผู้ชมที่มีเลือดเนื้อจริงๆ ซึ่งเป็นผู้ที่อ่านหรือรับชมเรื่องนั้นๆ โดยการอ่านนั้นสามารถที่จะตีความไปหลากหลายแล้วแต่ประสบการณ์ของผู้อ่านแต่ละคน

2.2 มุมมองของผู้เล่าเรื่อง (Point of View) แบ่งออกเป็น 2 ประเภทหลักๆ คือ

2.2.1 มุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-Person Narrator) เป็นการเล่าเรื่องที่ตัวละครของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเอง ข้อสังเกตในการเล่าเรื่องชนิดนี้คือ ตัวละครมักเอ่ยคำว่า “ผม” หรือ “ฉัน” อยู่เสมอ ข้อดีของการเล่าเรื่องชนิดนี้คือ ตัวละครหลักเป็นผู้เล่าเองทำให้ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ แต่มีข้อเสียตรงเป็นการเล่าเรื่องที่อาจมีอคติปะปนอยู่ด้วย การใช้มุมมองแบบนี้มักมุ่งที่จะสื่อความคิดหรือการตีความเหตุการณ์ต่างๆ ในมุมมองของตัวละครที่เป็นผู้เล่าเรื่อง

2.2.2 มุมมองบุคคลที่สาม (Third-Person Narrator) แบ่งเป็น

- ผู้เล่าอยู่ร่วมในเหตุการณ์ด้วย คือ การที่ผู้เล่ากล่าวถึงตัวละครตัวอื่น เหตุการณ์อื่นที่ตัวเองพบเห็นหรือเกี่ยวพันด้วย

- ผู้เล่าไม่อยู่ร่วมในเหตุการณ์ โดยทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์เป็นมุมมองที่ผู้สร้างพยายามให้เกิดความเป็นกลางปราศจากอคติในการนำเสนอ เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากเป็นการเล่าเรื่องจากวงนอก เป็นการสังเกตหรือรายงานเหตุการณ์โดยให้ผู้ชมตัดสินใจเรื่องราวเอง

- ผู้เล่าไม่อยู่ร่วมในเหตุการณ์ แต่สามารถรู้ลึกถึงความคิดข้างในของตัวละครในเรื่องหรือเรียกว่า ผู้เล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (Omniscient) คือ การเล่าเรื่องที่ไม่มีการจำกัด สามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครทุกตัว สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่และข้ามพื้นที่จำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีต ก้าวไปในอนาคตและสามารถสำรวจความคิดฝันของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต มุมมองแบบนี้มักจะพบในสื่อประเภทต่างๆ มากที่สุด

ในบางครั้ง อาจมีการใช้มุมมองหลายแบบผสมผสานกันได้ ตามแต่วัตถุประสงค์ของผู้แต่ง

2.3 จำนวนของผู้เล่าเรื่อง ในบางเรื่องอาจมีผู้เล่าคนเดียว (Uni-Narrator) ขณะที่บางเรื่องอาจมีผู้เล่ามากกว่าหนึ่งคน (Multi-Narrator) ซึ่งเล่าถึงรายละเอียดย่อยของเหตุการณ์ และมีผู้เล่าหลัก (Frame Narrator) คอยคุมการเล่าเรื่องและปะติดปะต่อเรื่องทั้งหมดเข้าด้วยกัน

2.4 ระยะห่างในการเล่าเรื่อง (Narrative Distance) หมายถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่าเรื่องกับเหตุการณ์หรือตัวละครในเรื่อง โดยสามารถพิจารณาได้ใน 2 แง่ คือ ในแง่ของสถานที่และเวลาว่ามีระยะห่างจากขณะที่เล่าเรื่องแค่ไหนและพิจารณาในแง่ของอารมณ์ แบ่งเป็น

2.4.1 Transparency คือ การเล่าแบบมีระยะห่างมาก โดยผู้เล่าไม่เข้าไปเกี่ยวข้องกับเรื่อง ทำหน้าที่เพียงถ่ายทอดเรื่องราว

2.4.2 Irony คือ การเล่าด้วยอารมณ์แบบเสียดสี เย้ยหยัน

2.4.3 Self-Consciousness คือ การเล่าแบบมีระยะห่างน้อย ผู้เล่าเอาตัวเองเข้าไปผูกพันกับเรื่องราวที่เล่า

2.5 เวลาของการเล่าเรื่อง (Narrative Time) สามารถพิจารณาจาก 3 องค์ประกอบ คือ ลำดับเวลา ระยะเวลา และความถี่

2.5.1 ลำดับเวลา (Order) โดยทั่วไปการเล่าเรื่องมักเป็นไปตามลำดับเวลา อย่างไรก็ตามก็ยังมีวิธีเล่าเรื่องแบบที่ไม่เรียงลำดับเวลา ซึ่งสามารถแบ่งเป็น

- Analepsis หรือ Flashback คือการเล่าเหตุการณ์ในอดีต โดยอาจเป็นอดีตที่อยู่นอกเหนือไปจากเรื่องหลักหรือรวมอยู่ในเรื่องหลัก

- Prolepsis หรือ Foreshadowing คือการเล่าเหตุการณ์ในอนาคต เช่น การคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้า ซึ่งมักเป็นการเล่าโดยมุมมองแบบบุคคลที่หนึ่ง

2.5.2 ระยะเวลา (Duration) เป็นการดูความสัมพันธ์ระหว่างเวลาของเนื้อเรื่อง (Story Time) และเวลาของการเล่าเรื่องหรือเวลาของวาทกรรม (Narrative / Discourse Time)

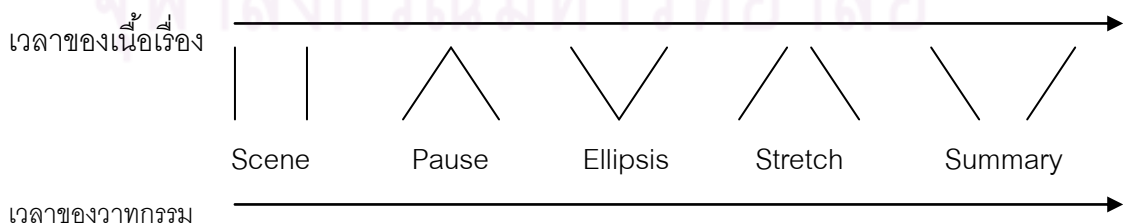
- Scene คือ เวลาของวาทกรรมกับเนื้อเรื่องใช้เวลาเท่ากัน

- Pause คือ เวลาของเนื้อเรื่องเท่ากับศูนย์ โดยการหยุดเวลาของเนื้อเรื่องเอาไว้เพื่อขยายความ

- Ellipsis คือ เวลาของวาทกรรมเท่ากับศูนย์ โดยตัดหรือข้ามเหตุการณ์นั้นๆไปเลย

- Summary คือ เวลาของวาทกรรมสั้นกว่าเวลาของเนื้อเรื่อง เช่น การสรุปเรื่องที่มีระยะเวลายาวนานโดยใช้ภาพเพียงไม่กี่ภาพ

- Stretch คือ เวลาของวาทกรรมยาวกว่าเวลาของเนื้อเรื่อง เช่น การใช้ภาพ Slow Motion หรือการยืดบางจังหวะของเหตุการณ์ให้ยาวนานกว่าเหตุการณ์ที่เป็นจริง



แผนภาพที่ 2.2 ลักษณะต่างๆ ของระยะเวลาในการเล่าเรื่อง

2.5.3 ความถี่ (Frequency) เป็นการพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างความบ่อยครั้งที่เหตุการณ์เกิดขึ้นในเรื่องกับความบ่อยครั้งที่มันถูกเล่าหรือถูกกล่าวถึง

- Singulative Narration คือการเล่าถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเท่ากับจำนวนครั้งที่มันเกิดขึ้น เช่น เหตุการณ์เกิดครั้งเดียว ในเรื่องก็เล่าถึงครั้งเดียว เป็นลักษณะการเล่าเรื่องที่พบทั่วไป

- Repetitive Narration คือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นครั้งเดียว แต่นำมาเล่าถึงซ้ำๆมากกว่า 1 ครั้ง เช่น การเล่าเหตุการณ์เดียวกันจากมุมมองของผู้เล่าคนละคนลักษณะแบบนี้มักจะพบมากในวรรณกรรมสมัยใหม่

- Iterative Narration คือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหลายครั้ง แต่ถูกเล่าถึงเพียงครั้งเดียว เช่น การเล่าถึงเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นในอดีต

การเล่าเรื่องของภาพยนตร์

การเล่าเรื่องถือเป็นหน้าที่พื้นฐานอย่างหนึ่งของภาพยนตร์ โดยการวิเคราะห์การเล่าเรื่องจะทำให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์แต่ละประเภท (Genre) ซึ่งจะมีโครงสร้างและองค์ประกอบในการเล่าเรื่องเฉพาะตัวที่แตกต่างกัน

ในการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ นอกจากจะวิเคราะห์เรื่องและวาทกรรมแล้วยังต้องใช้ทฤษฎีสัญวิทยาและแนวคิดเกี่ยวกับศิลปะการสื่อสารผ่านทางภาพยนตร์ประกอบด้วย โดยเฉพาะในส่วนของไวยากรณ์ภาพยนตร์ (Film Grammar) ซึ่งเป็นหน่วยในการสื่อความหมายและเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยา

Scholes (1974, อ้างถึงใน ไชยรัตน์ เจริญสินโอฟาร์, 2545: 18) ได้กล่าวไว้ว่า ภาพยนตร์นั้นคือหน่วยในอุดมคติของการศึกษาแบบสัญวิทยาเลยทีเดียว เพราะในภาพยนตร์มีทั้ง ภาพ แสง เสียง เพลง การกระทำ การแสดง และเนื้อเรื่องที่สามารถสร้างความหมายได้ทั้งสิ้น... หากใครสนใจศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์ แต่ไม่มีความรู้ความเข้าใจ หรือไม่รู้จักใช้วิธีการวิเคราะห์ แบบสัญวิทยา ก็เท่ากับยังอ่านภาพยนตร์ไม่ออก ดูภาพยนตร์ไม่เป็น

สัญวิทยาเริ่มเข้ามามีอิทธิพลต่อทฤษฎีทางภาพยนตร์ในช่วงทศวรรษ 1960 ซึ่งโดยพื้นฐาน สัญวิทยาจะให้ความสำคัญกับคำถามที่ว่า “ความหมายถูกสร้างขึ้นมาอย่างไร” การที่จะตอบคำถามดังกล่าวได้ก็ต้องเข้าใจและศึกษาจากสิ่งที่เรียกว่า “สัญญาณ” (Sign) และกฎที่ทำหน้าที่ควบคุมการสื่อสาร หรือ “รหัส” (Code)

สัญญาณ (Sign)

สัญญาณ หมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) แทนของจริงหรือตัวจริง (Object) ในตัวบท (Text) และในบริบท (Context) หนึ่งๆ โดยในทัศนะของนักสัญวิทยา สัญญาณจะเป็นอะไรก็ได้ที่ก่อให้เกิดความหมายโดยการเทียบเคียงให้เห็นถึงความแตกต่างไปจากสิ่งอื่นและคนในสังคมยอมรับหรือเข้าใจ

สัญญาณหนึ่งๆ จะมีองค์ประกอบ 2 ส่วนด้วยกัน (เป็นการแยกในทางทฤษฎีเท่านั้น ไม่ได้แยกจากกันในการสื่อสารจริงๆ) ได้แก่ ตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) เช่น ในการเขียนคำว่า “ฝน” ซึ่งเป็นการประกอบกันของอักษร 2 ตัวบนแผ่นกระดาษ ส่วนนี้เรียกว่าตัวหมายและเมื่อเราเห็นคำๆ นี้ ก็เกิดความคิดหรือภาพในใจเกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่น้ำตกลงมาจากท้องฟ้า ซึ่งความคิดหรือภาพในใจนี้ก็คือตัวหมายถึงนั่นเอง กระบวนการนี้เรียกว่า “การสร้าง ความหมาย” (Signification)

ความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายและตัวหมายถึงนั้น มีคุณสมบัติที่สำคัญอยู่ 3 ประการ คือ

1. Arbitrary เป็นความสัมพันธ์ที่ถูกสร้างขึ้นอย่างไม่มีกฎเกณฑ์ใดๆ กล่าวคือเป็นไปตามอำเภอใจ
2. Unnatural เป็นความสัมพันธ์ที่ไม่ได้เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ต้องเรียนรู้เอา

3. Unmotivated เป็นความสัมพันธ์ที่ไม่ได้เกิดจากมูลเหตุจูงใจพิเศษใด ๆ ของผู้สร้างและผู้ให้ความหมาย กล่าวคือไม่เกี่ยวข้องกับแรงกระตุ้นใจของผู้ใช้สัญลักษณ์

จากองค์ประกอบทั้งสองส่วนของสัญลักษณ์ Peirce (กาญจนา แก้วเทพ, 2542 : 83, อ้างถึงใน มาโนช ชุ่มเมืองปัก, 2547 : 20) ได้นำเอาระยะห่างระหว่างตัวหมายและตัวหมายถึง มาจัดประเภทสัญลักษณ์ ได้เป็น 3 ประเภท คือ ภาพเหมือน (Icon) ดัชนี (Index) และสัญลักษณ์ (Symbol)

ตารางที่ 2.1 ประเภทของสัญลักษณ์ตามทัศนะของ Charles S. Peirce

ประเภทสัญลักษณ์ เกณฑ์พิจารณา	ภาพเหมือน (Icon)	ดัชนี (Index)	สัญลักษณ์ (Symbol)
ความสัมพันธ์	มีความคล้ายคลึง	มีความเชื่อมโยงแบบ เหตุผล (Causal Connection)	ความเชื่อมโยงเกิด จากข้อตกลง (Convention)
ตัวอย่าง	ภาพถ่าย อนุสาวรีย์ รูปปั้น	ควันไฟ อาการของโรค	คำ ตัวเลข ขวเลข
กระบวนการถอดความหมาย	มองเห็นได้	ต้องค้นหาเหตุผล (Figure Out)	ต้องเรียนรู้

สัญลักษณ์ทั้งสามนี้ไม่ได้แยกจากกันโดยเด็ดขาด สัญลักษณ์หนึ่งอาจประกอบด้วยรูปแบบต่าง ๆ กัน ซึ่งอาจจะเป็นได้ทั้งภาพเหมือน ดัชนีและสัญลักษณ์รวมกันอยู่ก็ได้ นอกจากนี้ Saussure ยังเสนอว่า สัญลักษณ์ (Saussure เน้นที่การศึกษาภาษา) จะประกอบด้วย 2 มิติเสมอ ได้แก่ มิติที่เป็นส่วนรวมเรียกว่า Langue หมายถึง ระบบภาษาทั้งที่เป็นวัจนภาษาและอวัจนภาษา และมิติที่เป็นส่วนตัวเรียกว่า Parole หรือ Speech หมายถึง การนำเอาระบบภาษามาใช้จริง

รหัส (Code / Rule / Conventions)

ดังที่กล่าวไปแล้วว่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) นั้นมีลักษณะที่ไม่ตายตัว ฉะนั้นการที่จะเข้าใจความหมายได้ จำเป็นที่จะต้องมีการเรียนรู้ความสัมพันธ์ของรหัส (Code) เพื่อช่วยในการตีความหมายของสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นลักษณะเช่นเดียวกันกับการศึกษาภาษาที่ความหมายกำหนดมาจากไวยากรณ์ของภาษา

รหัสเป็นแบบแผนขั้นสูงที่มีความซับซ้อนของความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์ต่างๆ (Highly Complex Pattern of Association of Signs) หรือสามารถอธิบายได้ว่า เราจะนำเอาสัญลักษณ์ย่อยต่างๆ มาสัมพันธ์กันอย่างไร แบบแผนนี้จะทำหน้าที่เป็นโครงสร้างที่อยู่ในสมองของคนเราและจะทำหน้าที่ในการรับรู้และตีความเมื่อเราเปิดรับสัญลักษณ์ต่างๆ

โดยในกระบวนการเข้ารหัส (Encoding) และถอดรหัส (Decoding) นักสัญวิทยา มีสมมุติฐานว่า ผู้ส่งและผู้รับสารไม่จำเป็นต้องใช้รหัสชุดเดียวกันเสมอไป อย่างไรก็ตาม ก็ไม่ถือว่าเป็นความผิดพลาดในการถอดรหัสแต่อย่างใด เป็นแค่เพียงการถอดรหัสที่แตกต่างกันเท่านั้น

รหัสนั้นมีอยู่มากมายหลายประเภท อาทิ รหัสที่เกี่ยวกับวัตถุสิ่งของ (Product code) รหัสทางสังคม รหัสที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Social Code) รหัสทางวัฒนธรรม (Cultural Code) รหัสเกี่ยวกับตัวบุคคล (Personal Code) ฯลฯ ขึ้นอยู่กับว่าจะใช้เกณฑ์ใดในการจัดแบ่ง

John Fiske (1990: 4-6) ได้อธิบายถึงการเข้ารหัสทางโทรทัศน์ว่าสามารถแบ่งได้เป็นระดับชั้นต่างๆ ซึ่งแต่ละระดับก็ใช้รหัสที่แตกต่างกันไป โดยแนวคิดนี้อาจนำไปประยุกต์ใช้กับสื่อภาพยนตร์ที่มีลักษณะร่วมบางประการกับสื่อโทรทัศน์ได้เช่นกัน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 2.2 การเข้ารหัสทางโทรทัศน์ระดับต่างๆ ตามแนวคิดของ John Fiske

ระดับการเข้ารหัส (Level)	กระบวนการเข้ารหัส (Encode Process)	รหัส (Code)	ตัวอย่าง (Example)
ระดับที่หนึ่ง : ความเป็นจริง (Reality)	เหตุการณ์ที่จะถ่ายทอดทาง โทรทัศน์ได้รับการเข้ารหัส โดยพื้นฐานด้านวัฒนธรรม ของสังคมนั้น ๆ	รหัสทางสังคม (Social Code)	การแต่งกาย พฤติกรรม ลักษณะการพูดจา กิริยาการ แสดงออก ฯลฯ
ระดับที่สอง : การเสนอภาพตัวแทน (Representation)	สร้างรหัสโดยอาศัยเทคนิค ต่างๆ ในการถ่ายทำ	รหัสทางเทคนิค (Technical Code)	ภาพ เสียง มุมกล้อง การ เคลื่อนไหวของกล้อง แสง การตัดต่อ ฯลฯ
	แปลงรหัสตามขนบที่เคย เป็นมาเพื่อสร้างตัวแทนของ ความเป็นจริง	รหัสขนบการนำเสนอ (Conventional Representational Code)	การเล่าเรื่อง ปมขัดแย้ง ตัว ละคร การกระทำ บทสนทนา ฉาก การแสดง ฯลฯ
ระดับที่สาม : อุดมการณ์ (Ideology)	นำรหัสที่ถูกสร้างขึ้นมา เป็นฐานสำหรับแนวคิด ต่าง ๆ ต่อไป	รหัสทางอุดมการณ์ (Ideology Code)	ปัจเจกชนนิยม เชื้อชาติ ชน ชั้น วัตถุนิยม ทุนนิยม ฯลฯ

การจะเข้าใจกระบวนการของตารางข้างต้นได้นั้นก็ต่อเมื่อความเป็นจริง การเสนอภาพตัวแทนและอุดมการณ์รวมตัวกันอยู่อย่างสอดคล้อง เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในหลายๆ ด้าน เช่น การแนะนำการดำเนินชีวิตให้เป็นไปตามแบบแผน การตอกย้ำถึงการทำได้ดีและทำได้ชั่วได้ชั่ว เป็นต้น

สัญวิทยาทางภาพยนตร์จะสร้างแบบจำลองเพื่อใช้อธิบายว่า ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆบรรจุความหมายและสื่อความหมายนั้นให้กับผู้ชมได้อย่างไร ซึ่งเป้าหมายก็คือ การค้นหากฎเกณฑ์หรือแบบแผนที่ทำให้สามารถเข้าใจภาพยนตร์และค้นพบรูปแบบเฉพาะของการสร้างความหมายที่ทำให้เกิดลักษณะเฉพาะตัวของภาพยนตร์หรือแนวของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง หัวใจสำคัญของการศึกษาในสาขานี้ก็คือ การทราบบึงข้อเท็จจริงเกี่ยวกับศาสตร์แห่งการสร้างภาพยนตร์ โดยวัตถุดิบหรือองค์ประกอบของภาพยนตร์นั้น ก็คือช่องทางของข้อมูลข่าวสาร (The Channels of Information) ที่ผู้ชมให้ความสนใจในขณะที่ชมภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง โดยผ่านภาพ เทคนิค บทสนทนา ดนตรี และเสียงประกอบอื่นๆ ซึ่งนักสัญวิทยาทางด้านภาพยนตร์จะให้ความ

สนใจกับการสร้างความหมายโดยใช้องค์ประกอบอย่างใดอย่างหนึ่งดังกล่าวหรือการผสมผสานองค์ประกอบเหล่านี้เข้าด้วยกัน

2.3 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการวิเคราะห์แนวเรื่อง

แนวเรื่อง (Genre) เป็นแนวคิดที่มีพลังอีกอย่างหนึ่งของภาพยนตร์ แนวเรื่องจะเป็นทั้งตัวกำหนดโครงสร้างองค์ประกอบและเค้าโครงของภาพยนตร์และยังเป็นตัวสร้างและจัดลำดับความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์อีกด้วย ดังนั้นการศึกษาแนวเรื่องในภาพยนตร์จึงเป็นการศึกษาความสัมพันธ์ในตัวบท (Text) ที่มีต่อผู้ชมและตัวบทอื่นๆ หรือผลงานภาพยนตร์ในวัฒนธรรมอื่น ไม่ว่าจะเป็นในแง่คุณภาพทางด้านสุนทรียะในแนวเรื่อง ความเป็นศิลปะของภาพยนตร์หรือแม้กระทั่งการสังเกตและทำความเข้าใจบทบาทของสังคม ซึ่งจะเป็นตัวสะท้อนให้เห็นบรรทัดฐาน ค่านิยม และความหมายที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์

ทฤษฎีแนวเรื่องทางด้านภาพยนตร์นั้นพัฒนามาจากความไม่พึงพอใจในทฤษฎีประพันธ์กร (Auteur Theory) ในช่วงปี 1950-1960 ซึ่งจุดกำเนิดแรกเริ่มของทฤษฎีนี้มาจากการวิจารณ์ภาพยนตร์ ซึ่งก็รับมาจากการวิจารณ์วรรณกรรมอีกต่อหนึ่ง การศึกษาแนวเรื่องได้พัฒนาอย่างมากว่า 30 ปีในฐานะที่เป็นวิธีหนึ่งในการวิเคราะห์สื่อภาพเคลื่อนไหว ซึ่งแบ่งแนวทางในการศึกษาออกได้เป็น 2 แนว คือ แนวทางแรกเป็นการศึกษาด้านคุณค่า โดยมุ่งประเด็นไปที่คุณภาพทางด้านสุนทรียะในแนวเรื่องและความเป็นศิลปะของชิ้นงาน ส่วนแนวทางที่สองเป็นการใช้การศึกษาแนวเรื่องในการสังเกตและทำความเข้าใจบทบาทของสังคม ซึ่งจะเป็นตัวสะท้อนให้เห็นบรรทัดฐาน ค่านิยมและความหมายแฝงที่อยู่ในชิ้นงาน ประเด็นหลักๆ ที่ใช้ในการศึกษาแนวเรื่อง ได้แก่ ศึกษาประวัติความเป็นมาและพัฒนาการของแนวเรื่อง ศึกษาสูตรองค์ประกอบในตัวของแนวเรื่อง ศึกษาสหสัมพันธ์ (Intertextuality) ในแนวเรื่องและศึกษาเปรียบเทียบแนวเรื่องกับนิทานพื้นบ้าน โดยพิจารณาเจาะลึกถึงโครงสร้างของตัวบท ผลสะท้อนที่มีต่อค่านิยมทางด้านวัฒนธรรมและสังคม เป็นต้น

แฮนเซนและคณะ (Hansen Et Al., อ้างถึงใน ทัศนัย กุลบุญลอย, 2544 : 10) ได้สรุประดับขั้นของพัฒนาการของแนวเรื่องโดยแบ่งออกเป็น 5 ขั้น ดังนี้

1. The Experimental Stage เป็นช่วงแรกเริ่มในการก่อตัวของแนวเรื่อง โดยอาจพิจารณาได้จากองค์ประกอบหลักๆ แบบแผนที่นิยมใช้และการใช้สื่อความหมายด้วยภาพ เป็นต้น

2. The Classical Stage นับเป็นช่วงแห่งการนำองค์ประกอบสำคัญต่างๆทางด้านภาษาของสื่อมาผสมผสานกันทั้งหมดอย่างเต็มที่และเด่นชัด

3. The Parody Stage เป็นช่วงที่ภาพยนตร์เริ่มที่จะสะท้อนตัวเองและล้อเล่นกับตัวเอง มีทั้งที่ล้อแบบตลกขบขันและแบบที่เรียกว่า 'มีสไตล์'

4. The Deconstruction Stage เป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงบริบทดั้งเดิมด้วยการแทนที่โดยองค์ประกอบและแบบแผนต่างๆ ไป

5. The Postmodernism Stage เป็นช่วงของการรวมเอาทั้งสี่ช่วงข้างต้นมาเป็นหลัก และผลิตผลงานออกมาในลักษณะพื้นฐานของการโหยหาอดีต (Nostalgia) การแตกแยกของเนื้อหา (Fragmentation of Content) ความแปรเปลี่ยนของค่านิยม (Relativism of Values) ความไม่คงที่ ไม่สม่ำเสมอของเวลา สถานที่ และสัญลักษณ์ (Erosion of Time/Place and Symbols) การใช้แก่นเรื่องซ้ำ (Recycle Theme) และการใช้สัมพันธ์และสัญลักษณ์ที่ฟุ่มเฟือย (Hyper-Signification or the Over Use of Intertextual and Symbolic Messages)

นอกจากการใช้ภาพสัญลักษณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์ที่เป็นหัวใจหลักในการสื่อความหมายจากผู้สร้างสู่ผู้ชมแล้ว นพพร ประชากุล (อ้างถึงใน ทศนัย กุลบุญลอย, 2544 : 19) ได้กล่าวถึงข้อตกลงที่ผู้ส่งสารกับผู้รับสารรับรู้ร่วมกัน หรือที่เรียกว่า "ขนบหรือกติกา (Conventions)" ซึ่งมีอยู่ 3 ประเภทและหนึ่งในจำนวนนั้นเกี่ยวข้องโดยตรงกับการรับรู้ร่วมกันในประเด็นแนวเรื่องสรุปได้ดังนี้

1. ขนบหรือกติกาที่สัมพันธ์กับสื่อ เป็นการยอมรับลักษณะพิเศษของตัวสื่อ เช่น นวนิยายจะเน้นเรื่องการใช้ภาษา แต่ภาพยนตร์จะเน้นเรื่องการใช้ภาพในการสื่อความหมายเป็นต้น

2. ขนบหรือกติกาที่สัมพันธ์กับแนวเรื่อง เป็นการยอมรับลักษณะพิเศษของแนวเรื่องนั้นๆ เช่น ในแนวเรื่องบางแนวเรื่องจะไม่สนใจหน้าตาของตัวพระเอกนางเอก ในขณะที่แนวเรื่องชวณฝัน (Romance) นั้น พระเอกต้องหล่อ นางเอกต้องสวย เป็นต้น

3. ขนบหรือกติกาที่สัมพันธ์กับวัฒนธรรม เป็นการยอมรับที่จะไม่นำเอาความสมจริงไปปะปนกับความเหมือนจริงและยอมรับในความสมจริงที่เป็นไปได้ซึ่งอิงอยู่กับความเชื่อที่เป็นมายาคติ เช่น การยอมรับในความเหนือธรรมชาติของตัวละครในเรื่องราวจักรๆ วงศ์ๆ เป็นต้น

ดังจะเห็นได้ว่าการที่ผู้ชมจะทำความเข้าใจในการสื่อความหมายหรืออธิบายด้วยภาพสัญลักษณ์และขนบหรือกติกาของภาพยนตร์ได้นั้นไม่ใช่เรื่องยาก เพียงแต่ทั้งนี้ผู้ชมจะต้องมี

ความรู้และคุ้นเคยพอสมควร ซึ่งความรู้เหล่านี้เกิดขึ้นได้จากการสังเกตและรับรู้ด้วยการชมบ่อยครั้งนั่นเอง

การสร้างเรื่องแนวระทึกขวัญ

จากบทความเรื่อง *How to make Thriller* ของ Peter Smith ซึ่งได้มีการเผยแพร่บทความในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ www.icteachers.co.uk ที่ใช้ในการค้นคว้าหาความรู้หลากหลายแขนงได้ด้วยตนเอง ซึ่งบทความบทนี้ปรากฏอยู่ในแขนงวิชาการวรรณกรรม Peter Smith ได้มีการแนะนำวิธีการสร้างเรื่องแนวระทึกขวัญไว้ว่า ในตอนเริ่มเรื่อง ตัวเอกต้องถูกวางไว้ในสถานที่ที่ค่อนข้างปลอดภัย ซึ่งสามารถทำได้โดยการให้ตัวเอกอยู่ร่วมกับเพื่อน อยู่ในสภาพแวดล้อมที่คุ้นเคย อยู่ในที่มีแสงสว่างและสามารถที่จะวิ่งหนีได้หรือหลุดพ้นจากอันตรายได้ และเมื่อมีการพัฒนาของเรื่องราว ให้สร้างสถานการณ์ให้ตัวเอก ได้รับการลดหรือตัดทอนปัจจัยที่ทำให้รู้สึกปลอดภัยที่กล่าวข้างต้นนั้นออกไป ตัวอย่างเช่น เมื่อเวลาผ่านไป เพื่อนๆ ก็ค่อยๆ หายไปเงียบๆ ตัวเอกมีความจำเป็นต้องไปในที่ที่ไม่คุ้นเคยหรือมีการสร้างข้อจำกัดในความสามารถในการเคลื่อนไหวของตัวเอก การที่จะทำให้เรื่องแนวนี้มีประสิทธิภาพ ต้องเริ่มจากการให้ความรู้สึกคลุมเครือว่าเขาอาจได้รับอันตราย แล้วเริ่มสร้างสถานการณ์ให้เข้มข้นยิ่งขึ้นไป เมื่อเหตุการณ์ดำเนินไปเรื่อยๆ ในตอนท้ายเรื่อง ตัวเอกจะต้องเจอกับเหตุการณ์ที่ทำให้เขากลัวที่สุดๆ และตอนจบเรื่องที่ดีควรมีการปล่อยไม่ตายในตอนท้ายของเรื่อง ซึ่งอาจสร้างความแปลกใจหรือการหักมุมให้คนดูมีความรู้สึกผิดคาดกับความคิดในตอนเริ่มเรื่อง โดย Peter Smith ได้ยกตัวอย่างง่ายๆ ระหว่างการสร้างสถานการณ์ที่ปลอดภัยและสถานการณ์เสี่ยงภัยไว้ ดังนี้

สถานการณ์ที่ปลอดภัย (Safe)		สถานการณ์ที่เสี่ยงภัย (Vulnerable)
อยู่กับเพื่อน	≠	อยู่คนเดียว
อยู่ในที่มีแสงสว่าง	≠	อยู่ในที่มืด
รู้ว่าตัวเองอยู่ที่ไหน	≠	หลงทาง
สามารถวิ่งหนีได้	≠	ติดกับดัก
สามารถช่วยตัวเองได้	≠	ไม่สามารถช่วยตัวเองได้

สำหรับการสร้างเรื่องแนวระทึกขวัญที่ดี การสร้างลักษณะตัวละครก็เป็นปัจจัยที่มีความสำคัญอย่างมาก โดยควรสร้างลักษณะตัวละครให้คนดูสามารถเกิดความรู้สึกร่วมด้วยได้ โดยตัวละครอาจจะเป็นทั้งคนดีหรือเป็นคนน่ารังเกียจ ซึ่งคนดูก็จะค้นพบจุดเชื่อมระหว่างตัวละคร

กับตัวของเขาที่ทำให้เขามีความรู้สึกร่วมกับตัวละครนั้นๆ ซึ่งการสร้างตัวละครแบบนี้จะทำให้คนดูอยากติดตามเรื่องราวไปจนตลอดทั้งเรื่อง

ลักษณะของตัวละครและฉากสถานที่ต้องเหมือนจริงอยู่ภายในโลกแห่งเรื่องราวที่ถูกสร้างขึ้น จะต้องมีความเป็นเหตุเป็นผล

โครงสร้างของเรื่องก็เป็นสิ่งที่สำคัญ หากอยากสร้างเรื่องแนวระทึกขวัญให้ดี โครงสร้างของเรื่องต้องน่าติดตาม เป็นเหตุเป็นผล หากไม่เป็นเช่นนั้น คนดูอาจจะไขว้เขวจากโครงเรื่องที่ซับซ้อนจนไม่สามารถเกิดความรู้สึกร่วมไปตามเรื่องราวนั้นๆ ได้

ก่อนจะมาถึงจุดสูงสุดของเรื่อง ควรมีการค่อยๆ ปล่อยเรื่องให้คนดูพอรู้เป็นนัยๆ ว่า อาจเกิดอะไรขึ้นกับตัวละคร ตัวอย่างเช่น ละครของวิลเลียม เชคสเปียร์ที่ค่อยๆ ปล่อยก่อนจะไปถึงจุดสูงสุดในการสร้างเรื่องแนวระทึกขวัญของเขา เขาจะแอบบอกคนดูเป็นนัยๆ ว่า อาจเกิดอะไรขึ้นในช่วงองก์แรกและองก์ที่สองของละคร เพื่อสร้างความรู้สึกลุ้นระทึกให้กับคนดู แล้วค่อยปล่อยจุดสูงสุดของเรื่องในองก์ที่สาม แต่อาจจะไม่ต้องทำตามแบบของวิลเลียม เชคสเปียร์ก็ได้ แต่ในการเริ่มเรื่องแนวระทึกขวัญนั้นไม่ควรเริ่มด้วยฉากที่สร้างผลกระทบต่อจิตใจคนดูอย่างรุนแรง หากเริ่มด้วยฉากน่ากลัวและตั้งหน้าตั้งตาจะสร้างฉากน่ากลัวแบบนี้ให้คนดูตลอดเวลาโดยไม่มี การให้บริบทแวดล้อมมาก่อน คนดูจะสับสนและไม่สามารถติดตามเรื่องราวได้จนจบ

ทุกองค์ประกอบสามารถส่งผลต่อการสร้างเรื่องแนวระทึกขวัญได้ ไม่ว่าจะเป็นนักแสดง การแต่งหน้า การทำผม เครื่องแต่งกาย ฉาก อารมณ์ แสง เสียง กล้อง ฯลฯ การสร้างบรรยากาศให้น่ากลัวสามารถทำให้คนดูมีความรู้สึกพร้อมที่จะลุ้นระทึกไปกับเรื่องราวได้

Jeff Bays (2004) ได้แนะนำถึงวิธีการเปลี่ยนแปลงเรื่องราวธรรมดาที่น่าเบื่อให้เป็นเรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญ ซึ่งเขาศึกษาจากภาพยนตร์ของ อัลเฟรด ฮิตช์ค็อก ซึ่งได้รับการขนานนามให้เป็นราชาแห่งภาพยนตร์แนวระทึกขวัญแล้วว่าได้ผลจริงในการสื่อสารเรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญไปสู่คนดู โดยมีวิธีการดังต่อไปนี้

1. การสร้างเรื่องโดยนึกถึงจิตใจของคนดูเป็นหลัก

สิ่งที่นักเขียนเรื่องแนวระทึกขวัญควรจำไว้อยู่เสมอ คือ การสร้างเรื่องราวแนวนี้ ต้องคำนึงถึงจิตใจของคนดูเป็นอันดับแรก ไม่มีสิ่งใดสำคัญไปกว่าการสร้างแต่ละฉากให้กระทบถึงจิตใจของคนดูให้ได้ ก่อนอื่นต้องแน่ใจว่าเรื่องราวน่าสนใจพอที่จะทำให้คนดูติดตามไปได้ตลอดทั้ง

เรื่อง ใช้ตัวละครหลอกคนดูและดึงอารมณ์คนดูออกมาบ้าง เพื่อที่คนดูจะได้มีความรู้สึกต้องการ กลับเข้าไปมีส่วนร่วมในเรื่องอีก

อัลเฟรด ฮิตช์คือคือรู้ว่าทำไมคนดูถึงถูกสะกดให้อยู่ในโรงละครหรือโรงภาพยนตร์ มีตุงและจัดจ้อยอยู่กับภาพที่ปรากฏบนจอได้หลายต่อหลายชั่วโมง คำตอบคือ พวกเขาต้องการ ความบันเทิงอารมณ์ เช่นเดียวกับที่คนเราชอบนั่งรถไฟเหาะตีลังกาที่เหวี่ยงเราไปมาด้วยความเร็วสูง คนดูรู้ว่าเขาจะปลอดภัยอยู่ในโรงละครหรือโรงภาพยนตร์แห่งนี้

ในฐานะผู้กำกับภาพยนตร์ เราสามารถขว้างปาสิ่งของใส่คนดู เหวี่ยงพวกเขาลงจากหน้าผาสูงหรือแม้กระทั่งดึงพวกเขาไปสู่สถานการณ์อันตราย แต่คนดูก็จะรู้ตัวเสมอว่าจะไม่มีอะไรร้ายแรงแบบนั้นเกิดขึ้นกับพวกเขาจริงๆ พวกเขาจะมั่นใจว่าพวกเขาจะสามารถเดินออกจากโรงภาพยนตร์ได้อย่างปลอดภัยหลังจากภาพยนตร์จบลงและกลับไปใช้ชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริงของพวกเขา Sydney Gottlieb (1997) อ้างถึงใน Jeff Bays (2004) กล่าวว่า “ยิ่งพวกเขาารู้สึก บันเทิงอารมณ์เท่าไร พวกเขาก็จะกลับมาขอความรู้สึกแบบนั้นให้มากขึ้นอีก”



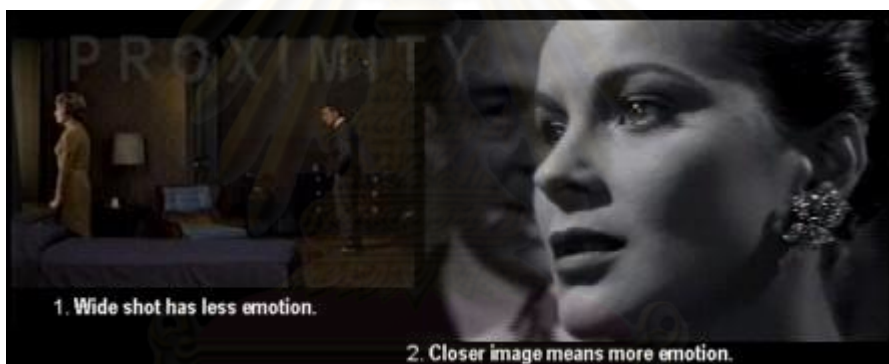
ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างบรรยากาศในโรงภาพยนตร์ ซึ่งในการชมภาพยนตร์คนดูจะมีอารมณ์ร่วมอย่างเต็มที่ และรู้สึกปลอดภัยไปในขณะเดียวกัน

2. การวางขนาดกรอบภาพให้กระทบถึงอารมณ์ความรู้สึกของคนดู

การสร้างอารมณ์ความรู้สึก (ความกลัว ความขบขัน ความประหลาดใจ ความเศร้า ความโกรธ ความน่าเบื่อหน่าย ฯลฯ) เป็นจุดมุ่งหมายสูงสุดของการสร้างฉากแต่ละฉากขึ้นมา ก่อนอื่นต้องรู้ว่าเราต้องการให้คนดูมีอารมณ์ความรู้สึกแบบไหน เพื่อที่จะวางมุมกล้องให้สื่ออารมณ์ได้ถูกต้อง ส่วนมากแล้วอารมณ์ความรู้สึกจะถูกสื่อออกมาโดยตรงจากแววตาของนักแสดง เราสามารถควบคุมความเข้มข้นของอารมณ์ความรู้สึกโดยเคล็ด orton ที่กล้องเข้าหรือออกจากแววตาของนักแสดงได้

การใช้ภาพขนาดใหญ่จะทำให้ภาพที่ปรากฏนั้นเต็มไปด้วยอารมณ์ความรู้สึก และการเคลื่อนไหวของออกให้เป็นภาพขนาดใหญ่จะช่วยลดความเข้มข้นของอารมณ์ความรู้สึกนั้นลงมา และการตัดภาพอย่างกระตั้นหันจากภาพขนาดใหญ่เป็นภาพขนาดเล็กในทันทีที่จะสร้างความรู้สึกประหลาดใจอย่างเฉียบพลันให้กับคนดู บางครั้งมุมกล้องแบบแปลกๆ ที่วางกล้องเหนือนักแสดงก็สามารถเพิ่มความหมายทางด้านนาฏกรรมได้มากขึ้นไปอีก (Francois Truffaut, 1985, อ้างถึงใน Jeff Bays, 2004)

อัลเฟรด ฮิตช์ค็อกได้ใช้ทฤษฎีนี้ในการวางแผนถ่ายทำภาพยนตร์แต่ละฉากของเขาอยู่เสมอ ซึ่งวิธีการนี้จะช่วยให้เราสามารถควบคุมอารมณ์ความรู้สึกของคนดูได้ว่า ตอนไหนที่อยากให้พวกเขารู้สึกตึงเครียดและตอนไหนที่อยากให้พวกเขารู้สึกผ่อนคลาย อัลเฟรด ฮิตช์ค็อกได้เปรียบเทียบวิธีการนี้ว่าเหมือนกับการประพันธ์เพลง เพียงแต่เปลี่ยนจากการควบคุมเครื่องดนตรีมาเป็นการควบคุมคนดูแทน



ภาพที่ 2.2 ความแตกต่างในการสื่ออารมณ์ของภาพขนาดใหญ่และใกล้ ซึ่งขนาดใหญ่จะสามารถทำให้คนดูมีอารมณ์ร่วมไปกับเรื่องราวได้มากกว่า

3. การใช้มุมกล้องในการสื่อสารกับคนดู

กล้องควรจับภาพมนุษย์และจับภาพทั่วไปโดยใช้ลูกเล่นให้เกิดความรู้สึกไม่ชอบมาพากลภายในห้องนั้น วิธีการนี้จะช่วยทำให้คนดูรู้สึกมีส่วนร่วมในเรื่องราวลึกๆ ที่ยังไม่ได้รับการเปิดเผยเรื่องนั้นๆ โดยการเริ่มเรื่องส่วนมากจะใช้เวลาเคลื่อนไหวไปเรื่อยๆ ให้เห็นภาพบรรยากาศภายในห้อง มีการใช้ภาพขนาดใหญ่กับวัตถุบางอย่างที่จะช่วยอธิบายเค้าโครงของเรื่อง

เมื่อย้อนกลับไปในสมัยภาพยนตร์เงียบ ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องหาวิธีการสร้างสรรค์เรื่องราวผ่านภาพและแนวคิดเพียงเท่านั้น อัลเฟรด ฮิตช์ค็อกกล่าวว่าวิธีการสร้างสรรค์แบบข้างต้นนี้ได้เปลี่ยนไปอย่างรุนแรงเมื่อภาพยนตร์เสียงได้เริ่มเข้ามาในยุค 1930 หลังจากนั้นทุกอย่างก็ถูกสื่อสารออกมาทางบทพูดเหมือนการเขียนบทละครเวที ภาพยนตร์ก็เริ่มที่จะพึ่งพาการ

สนทนาของนักแสดง การเล่าเรื่องผ่านภาพแทบจะถูกลืมไปโดยสิ้นเชิง ซึ่งคงจะเป็นเรื่องที่น่าเสียดายอย่างมากหากยังทำตามวิธีนั้น เพราะการสื่อสารผ่านภาพสามารถสื่อสารได้มากกว่านั้น



ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างการใช้มุกกล้องที่ช่วยในการสื่อสารกับคนดูด้วยภาพ
มุกกล้องของฮิทช์ค็อกจะเคลื่อนไหวไปทั่วเหมือนกับการมองด้วยสายตาของคนจริงๆ

4. การใช้ภาพสื่อสารกับคนดูแทนบทสนทนา

ตัวละครตัวหนึ่งควรจะต้องงวนทำอะไรสักอย่างอยู่ก่อนแล้วในฉากที่มีการสนทนากันและสายตาของคนดูจะถูกเบี่ยงเบนไปโดยที่ไม่มีใครทันสังเกต นี่เป็นวิธีการหนึ่งในการดึงคนดูเข้าสู่โลกแห่งความลับของตัวละคร

อัลเฟรด ฮิทช์ค็อกกล่าวว่า คนเรามักจะไม่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกภายในที่แท้จริงให้คนอื่นรู้ บทสนทนาอาจจะค่อนข้างธรรมดาเมื่อเปรียบเทียบกับสายตาที่มักจะเป็นสิ่งที่บ่งบอกว่าตัวละครคิดและต้องการอะไร จุดสำคัญของฉากไม่ควรอยู่ที่บทสนทนาของตัวละคร ต้องคิดหาวิธีการอย่างอื่นแล้วค่อยหันไปฟังบทสนทนาหากไม่สามารถหาวิธีการอื่นได้จริงๆ

อัลเฟรด ฮิทช์ค็อกกล่าวว่า “พูดง่าย ๆ เลยว่าเราไม่มีกระดาษจะให้เขียน เรามีแค่จอสีเหลี่ยมจตุรัสในโรงภาพยนตร์เท่านั้น” (Richard Schickel, 1973, อ้างถึงใน Jeff Bays, 2004)

5. การใช้มุมมองของตัวละครในการตัดต่อ

จิมมี สจ๊วต มองไปที่สุนัข แล้วเราก็เห็นเขายิ้ม จิมมี สจ๊วต มองไปที่ผู้หญิงเปลือย แล้วเราก็เห็นเขายิ้ม การยิ้มทั้งสองสถานการณ์นี้มีความหมายแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ถึงแม้ว่าจะเป็นกรยิ้มแบบเดียวกัน หากตัวละครตัวอื่นกำลังมองมาที่จิมมี สจ๊วต เขาต้องมาตรงมาที่กล้อง เพราะกล้องเป็นสิ่งที่ใช้แทนสายตาของจิมมี สจ๊วต

การแสดงความคิดของตัวละครโดยไม่ได้ใช้บทสนทนาในการอธิบาย สามารถใช้ฉากจากมุมมองของตัวละครเข้ามาช่วยได้ มันเป็นภาพยนตร์แบบจิตวิสัย คือ สามารถถูกตัดสินได้ด้วยความคิดของแต่ละบุคคลซึ่งอาจแตกต่างกัน เราสามารถใช้มุมมองของตัวละครแล้วเพิ่มบางอย่างให้ตัวละครมอง ตัวอย่างเช่น

- เริ่มต้นด้วยภาพขนาดใหญ่ของตัวละคร
- ตัดเป็นภาพสิ่งที่ตัวละครกำลังมองอยู่
- ตัดกลับมาที่ตัวละครเพื่อดูปฏิกิริยาของเขาต่อสิ่งที่เขามองอยู่
- ทำซ้ำได้ตามความต้องการ

เราสามารถตัดต่อภาพระหว่างตัวละครและสิ่งที่ตัวละครกำลังมองอยู่กลับไปมาเท่าที่เราต้องการเพื่อเพิ่มความตึงเครียดให้กับคนดูโดยที่คนดูจะไม่รู้สึกเบื่อ การตัดต่อเป็นรูปแบบที่พิเศษมากสำหรับภาพยนตร์ ซึ่งอาจจะสำคัญกว่าการแสดงเสียด้วยซ้ำ เพื่อพัฒนาฉากนี้ เราสามารถให้ตัวละครเดินเข้าไปหาสิ่งที่เขากำลังมองอยู่ แล้วสลับภาพให้เห็นว่าเมื่อเขาเดินเข้าไปใกล้ยิ่งขึ้น ภาพที่เขาได้เห็นก็เปลี่ยนแปลงไป คนดูก็จะเชื่อว่าเขาได้มีส่วนร่วมกับตัวละครตัวนั้นจริงๆ นี่คือนิยามที่ อ็ลเฟรด ฮิตช์ค็อกเรียกว่า “ภาพยนตร์ของจริง” (Francois Truffaut, 1985, อ้างถึงใน Jeff Bays, 2004)



ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างการใช้มุมมองของตัวละครในการตัดต่อ การตัดต่อภาพหนึ่งเข้ากับอีกภาพที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิง สามารถสร้างความหมายที่ต่างกันได้โดยสิ้นเชิง เช่น ภาพที่จิมมี สจิวตมองออกไปข้างนอกหน้าต่างที่มีการตัดต่อเข้ากับภาพสุนัขหรือภาพหญิงเปลือย ซึ่งทั้งสองแบบนี้จะสื่อความหมายออกมาแตกต่างกัน

6. การตัดต่อแบบมอนตาจสามารถทำให้เรื่องอยู่ในความควบคุมได้

วิธีการหนึ่งที่ย่างๆและไม่ควรหลีกเลี่ยง คือ การแบ่งการถ่ายแต่ละภาพให้เป็นภาพขนาดใกล้เคียงกัน ซึ่งไม่เหมือนการจับภาพนั้นภาพนี้มาผสมปนเปกันในฉากต่อสู้เพื่อสร้างความสับสน แต่ต้องเลือกภาพขนาดใกล้เคียงกันอย่างระมัดระวัง เช่น เลือกรูปภาพขนาดใกล้เคียงของมือ แขน ใบหน้าและปืนที่ตกลงบนพื้น เมื่อเอาภาพทั้งหมดมาผูกกันก็จะสามารถเล่าเรื่องราวได้ วิธีการนี้จะช่วยให้คุณเล่าเรื่องผ่านการแสดงให้เห็นแต่ละชิ้นส่วนของเรื่องราวและควบคุมมันด้วยจังหวะเวลา เราสามารถซ่อนบางส่วนของเหตุการณ์เพื่อสร้างความรู้สึกมีส่วนร่วมให้กับคนดู (Francois Truffaut, 1985, อ้างถึงใน Jeff Bays, 2004)

อัลเฟรด ฮิตช์ค็อกกล่าวว่านี่เป็นการถ่ายโอนภยันตรายสู่จิตใจของคนดู (Richard Schickel, 1973, อ้างถึงใน Jeff Bays, 2004) เช่นเดียวกับฉากอาบนํ้าอันลึกลับในเรื่อง *Psycho* ก็ใช้การตัดต่อแบบมอนตาจนี้ ใช้เพื่อหลีกเลี่ยงจากความรุนแรง เราไม่ได้เห็นฉากที่มีดปักบนตัวของตัวละครเลย แต่ใช้การแสดงออกถึงความรุนแรงผ่านการตัดต่ออย่างรวดเร็ว ทำให้ฉากการฆ่าไปปรากฏอยู่ในความคิดของคนดูเองแทนที่จะปรากฏบนจอ สิ่งที่สำคัญอีกอย่างคือต้องรู้ว่าสิ่งไหนควรตัด สิ่งไหนไม่ควรตัด (Francois Truffaut, 1985, อ้างถึงใน Jeff Bays, 2004)

กฎพื้นฐานในการใช้การตัดต่อแบบมอนตาจนี้คือ เมื่อใดก็ตามที่มีเหตุการณ์สำคัญปรากฏขึ้น ต้องใช้ภาพขนาดใกล้เคียงกันเพื่อให้แน่ใจว่าคนดูมองเห็นภาพเหตุการณ์นั้นได้อย่างชัดเจน

7. การสร้างเรื่องราวให้เรียบง่าย

ถ้าหากเรื่องราวที่เราสร้างขึ้นเป็นเรื่องที่สับสนและต้องใช้ความจำสูง ก็จะทำให้เรื่องราวขาดความลึกลับไปเลยในทันที กฎเหล็กสำคัญในการสร้างเรื่องราวระทึกขวัญในแบบของอัลเฟรด ฮิตช์ค็อก คือ เรื่องราวต้องเรียบง่าย ไม่สับสนซึ่งทำให้คนดูสามารถติดตามเรื่องราวได้อย่างง่ายดาย ทุกอย่างในบทภาพยนตร์จะต้องถูกปรับปรุงให้มีการนำเสนอความเป็นนาฏกรรมที่สามารถกระทบจิตใจของคนดูได้มากที่สุด ต้องตัดประเด็นที่ไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องออกให้หมด เหลือไว้แต่เรื่องราวที่ชัดเจน แต่ละฉากต้องมีแต่องค์ประกอบที่สำคัญและเป็นเอกภาพสำหรับคนดู อัลเฟรด ฮิตช์ค็อกกล่าวว่า “นาฏกรรมคืออะไร จริงๆแล้วก็คือเรื่องราวของชีวิตที่ตัดทอนส่วนที่น่าเบื่อออกไป” (Francois Truffaut, 1985, อ้างถึงใน Jeff Bays, 2004)

เรื่องราวที่เป็นนามธรรมจะทำให้คนดูเกิดความเบื่อหน่าย ซึ่งกลายเป็นสาเหตุให้อัลเฟรด ฮิตช์ค็อกเลือกที่จะนำเสนอเรื่องราวฆาตกรรมที่มีการสอดแนม การลอบสังหารและ

ผู้คนที่วิ่งหนีตำรวจ โครงเรื่องแบบนี้ทำให้การเล่นกันความกลัวเป็นสิ่งที่ง่ายขึ้น แต่ไม่ได้เป็นกฎตายตัวสำหรับภาพยนตร์ทุกเรื่อง

8. บุคลิกลักษณะตัวละครต้องไม่ซ้ำซากน่าเบื่อ

สร้างบุคลิกลักษณะของตัวละครให้ตรงกันข้ามกับสิ่งที่คนดูคาดหวังในภาพยนตร์โดยสิ้นเชิง เปลี่ยนให้สาวผมบลอนด์ที่ดูโง่เขลากลายเป็นสาวผมบลอนด์ที่ฉลาดหลักแหลม ใส่สำเนียงแบบฝรั่งเศสให้กับหนุ่มคิวบา หรือสร้างให้คนที่รวยและประสบความสำเร็จกลายเป็นฆาตกร ตัวละครต้องมีลักษณะนิสัยที่คนดูไม่คาดคิด ตัดสินใจในแบบที่แปลกประหลาดเกินกว่าภาพที่คนดูคิดว่าตัวละครตัวนั้นๆจะเป็นไปได้ ตัวละครแบบเสียดสีสังคมนี้จะทำให้คนดูรู้สึกตัวละครมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากยิ่งขึ้นและมีความเหมาะสมกับสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวละครนั้น

ฆาตกรของอัลเฟรด ฮิตช์ค็อกส่วนมากจะเป็นชนชั้นสูงที่ร่ำรวยซึ่งไม่มีใครเคยสงสัยในตัวเขาเลย ตำรวจและนักการเมืองมักจะถูกสร้างให้เป็นคนผิดและโง่เขลาโดยมักจะแก้ตัวว่าตัวเองบริสุทธิ์ และตัวร้ายมักจะสามารถหนีไปได้โดยไม่มีใครทันสงสัย ตัวละครเหล่านี้จะสร้างความประหลาดใจให้คนดูตลอดทั้งเรื่อง

9. ใช้อารมณ์ขันสร้างความตึงเครียด

อารมณ์ขันนั้นเป็นสิ่งจำเป็นอย่างมากสำหรับการเล่าเรื่องของอัลเฟรด ฮิตช์ค็อก แสร้งทำเป็นว่าเรากำลังเล่นตลกกับตัวละครเอกของเรื่อง สร้างสถานการณ์ที่แปลกและขบขันให้เขาเผชิญ มันจะเป็นมุขที่คนดูไม่คาดคิดมาก่อน เป็นเรื่องบังเอิญ เป็นสิ่งที่ไม่น่าเป็นไปได้มากที่สุดซึ่งเป็นไปได้เพราะความผิดพลาด สิ่งทั้งหลายเหล่านี้สามารถใช้สร้างความตึงเครียดให้กับสถานการณ์ได้

ในภาพยนตร์เรื่อง *Marnie* ทิปปี เฮเดรอนกำลังขโมยเงินออกจากตู้নিরภัยของบริษัท ขณะที่เธอกำลังจะออกไป เธอก็พบว่าแม่บ้านบังเอิญมาทำความสะอาดอยู่ในห้องถัดไป แม่บ้านไม่รู้เรื่องและไม่ได้ระวังตัวเลย เฮเดรอนจะถูกจับถ้าแม่บ้านเห็นเธอ แต่คนดูก็หวังว่าเธอจะหนีรอดไปได้ ยิ่งแม่บ้านผู้นั้นอย่างมีความสุขและใกล้ที่จะเห็นเฮเดรอนมาเท่าใด ความตึงเครียดก็ยิ่งเพิ่มสูงขึ้น

เราอาจจะพบว่าอัลเฟรด ฮิตช์ค็อก ชอบใช้ตัวละครเป็นหญิงแก่ที่ดูตลกขบขัน เพื่อเพิ่มรสชาติของความตลกขบขันแบบไร้พิษภัยให้กับภาพยนตร์ของเขา ตัวละครเหล่านี้มักจะดี๊ ช่างพูดช่างคุยและมองโลกในแง่ดีอย่างมากเกี่ยวกับเรื่องของการฆาตกรรม เมื่อมีใครบางคนกำลังทำการฆาตกรรมอยู่ ตัวละครเหล่านี้อาจจะเข้าไปมีส่วนร่วมช่วยในการฆาตกรรมเหล่านั้นด้วย



ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างฉากที่ใช้อารมณ์ขันเพื่อสร้างความตึงเครียด

ในฉากที่เจมส์ สจ๊วตพยายามจะช่วยปลาฉนากที่ตายไปแล้ว ในภาพยนตร์เรื่อง *Man Who Know Too Much*

10. การสร้างสองเหตุการณ์ให้เกิดขึ้นพร้อมๆกัน

การสร้างความตึงเครียดให้เกิดขึ้นในฉากโดยการสร้างเหตุการณ์ชั่วตรงข้าม ใช้เหตุการณ์สองเหตุการณ์ที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกันให้เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน คนดูก็จะตั้งใจดูหนึ่ง เหตุการณ์และถูกรบกวนด้วยอีกเหตุการณ์หนึ่ง โดยปกติแล้ว เหตุการณ์ที่สองควรจะเป็นเรื่องตลก ขบขันที่ทำให้ไขว้เขวและไม่มีความหมายอะไร (ซึ่งอาจใช้เป็นบทสนทนาได้ด้วย) เหตุการณ์จะถูกวางไว้เพื่อขัดอีกเหตุการณ์เท่านั้น

จากภาพยนตร์เรื่อง *The Man Who Knew Too Much* (1956) เมื่อมีแขกรับเชิญที่ไม่คาดฝันมาที่ห้องพักในโรงแรม จิมมี่ สจ๊วตและดอริส เคยกำลังคุยโทรศัพท์กันอย่างเคร่งเครียด การสร้างให้มีแขกรับเชิญที่ตลกขบขันมากมายเป็นตัวขัดแบบนาฏกรรมอย่างดีสำหรับฉากนั้น ในภาพยนตร์เรื่อง *Spellbound* (1945) อินกริด เบิร์กแมนได้เห็นข้อความที่ถูกสอดมาที่ใต้ประตู และเมื่อเธอหยิบมันขึ้นมา เพื่อนร่วมงานของเธอก็เดินเข้ามาคุยกับเธอในเรื่องการหายตัวไปของเกร็กกอรี่ เพ็ก โดยพวกเขาไม่รู้ตัวว่ากำลังยืนอยู่บนข้อความที่เขาส่งมาพอดี ผลคือ คนดูตั้งใจดูว่ามันเกิดอะไรขึ้นกับเกร็กกอรี่มากยิ่งขึ้น

11. การให้ข้อมูลให้คนดูได้รู้เรื่องราวก่อนตัวละคร

ข้อมูลเป็นสิ่งที่สำคัญมากสำหรับการสร้างเรื่องแนวลึกลับระทึกขวัญของ อัลเฟรด ฮิตช์ค็อก มันเป็นการแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่ตัวละครมองไม่เห็น หากมีบางอย่างกำลังจะทำอันตรายให้แก่ตัวละคร เขาก็จะให้คนดูเห็นตั้งแต่เริ่มฉากและปล่อยให้ฉากนั้นดำเนินไปตามปกติ การเตือนอยู่ตลอดว่าจะมีอันตรายเกิดขึ้นจะช่วยสร้างความตึงเครียดได้มากขึ้น แต่ต้อง

จำไว้ว่าเรื่องลึกลับนั้นต้องไม่ได้อยู่ในจิตใจของตัวละครเลย ตัวละครต้องไม่รู้ตัวว่าจะเกิดอะไรขึ้นอย่างสิ้นเชิง (Richard Schickel, 1973; Francois Truffaut, 1985, อ้างถึงใน Jeff Bays, 2004)

ในภาพยนตร์เรื่อง *Family Plot* (1976) อัลเฟรด ฮิตช์ค็อกได้แสดงให้เห็นว่าน้ำมันเบรกรั่วก่อนที่ตัวละครจะรู้ตัว ส่วนในภาพยนตร์เรื่อง *Psycho* (1960) คนดูได้รู้เรื่องของแม่ที่บ้าคลั่งก่อนที่นักสืบจะรู้เรื่องนี้ ทำให้ฉากที่นักสืบเข้ามาในบ้านกลายเป็นฉากที่ลึกลับน่าระทึกขวัญที่สุดในอาชีพของอัลเฟรด ฮิตช์ค็อก

อัลเฟรด ฮิตช์ค็อกกล่าวว่า “ความจริงที่สำคัญในการทำให้เรื่องราวลึกลับระทึกขวัญ คุณต้องให้คนดูได้รับข้อมูล



ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างการให้ข้อมูลให้คนดูได้รู้ก่อนตัวละคร เช่นภาพน้ำมันเบรกรั่ว ในภาพยนตร์เรื่อง *Family Plot*

12. การสร้างความประหลาดใจและการหักมุม

เมื่อเราสามารถปูเรื่องจนทำให้คนดูติดตามเรื่องราวลึกลับระทึกขวัญของเราได้แล้ว ตอนจบของเรื่องต้องไม่เป็นไปตามที่คนดูคาดหวัง ระเบิดต้องไม่ระเบิด ชื่อนำให้คนดูคิดไปทางหนึ่งแล้วค่อยหักหลังพวกเขาด้วยการสร้างความประหลาดใจในการหักมุมตอนจบ

ในฉากที่เป็นจุดสูงสุดของภาพยนตร์เรื่อง *Saboteur* (1942) นอร์แมน ลอยด์ กำลังอยู่บนอนุสาวรีย์เทพีสันติภาพ ขณะที่โรเบิร์ต คัมมิงส์กำลังจ่อปืนมาที่เขา เมื่อคนดูคิดว่าเรื่องทุกอย่างคงจบลงแล้ว คัมมิงส์ก็เริ่มพูดแล้วลอยด์ก็ตกลงจากอนุสาวรีย์เทพีสันติภาพไปอย่างน่าหวาดเสียว

13. การบอกเป็นนัยเพื่อสร้างปรากฏการณ์แมคกัฟฟิน (MacGuffin)

แมคกัฟฟินเป็นผลข้างเคียงจากการสร้างเรื่องลึกลับแท้ๆ เมื่อมีการสร้างฉากให้มีความตึงเครียดทางนาฏกรรมสูง มันก็ไม่สำคัญว่าเรื่องราวจะเกี่ยวกับอะไร ถ้าหากเราทำตามวิธีที่แนะนำมาข้างต้นทั้งหมดแล้ว คนดูก็จะยังคงติดตามเรื่องราวของเราอยู่ เราอาจจะใช้การสุ่มโครงเรื่องแบบที่เรียกว่า แมคกัฟฟินได้

แมคกัฟฟินก็ไม่มีอะไรมาก สาเหตุเดียวที่จะใช้แมคกัฟฟินก็เพื่อสร้างเหตุผลให้กับสิ่งลึกลับระทึกขวัญที่เกิดขึ้น (Richard Schickel, 1973, อ้างถึงใน Jeff Bays, 2004) มันอาจเป็นอะไรที่คลุมเครือเหมือนกับความลับของรัฐบาลในภาพยนตร์เรื่อง *North by Northwest* หรือรายละเอียดเหยียดยาวเกี่ยวกับแผนอาวุธของมิสเตอร์ เมมโมรี่ ในเรื่อง *39 Steps* หรือมันอาจจะเป็นอย่างง่าย ๆ เช่น สุนัขที่มาขวางบันไดในเรื่อง *Strangers on a Train* ไม่มีใครสนใจเกี่ยวกับสุนัขมันอยู่ที่นั่นเพียงเพื่อสร้างความลึกลับระทึกขวัญ มันอาจจะเป็นอย่างง่าย ๆ เช่น คนธรรมดาสามัญธรรมดาเดือย นกแก้วที่พูดได้หรือว่าอาจจะมันเป็นแมคกัฟฟิน



ภาพที่ 2.7 ตัวอย่างปรากฏการณ์แมคกัฟฟิน (MacGuffin) ที่ใช้เพชรเป็นตัวบอกเป็นนัยยะและสร้างเหตุผลให้กับเรื่องลึกลับในภาพยนตร์เรื่อง *Family Plot*

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์

ภาษาภาพยนตร์

ภาพยนตร์นั้นได้รับการยอมรับว่าเป็นศิลปะแขนงที่เจ็ด อันเป็นที่รวบรวมของศิลปะทั้งหกแขนงที่มีมาก่อนหน้า ได้แก่ ศิลปะวาดด้วยเนื้อที่ (Art of Space) คือ ภาพเขียน สถาปัตยกรรม การเดินรำ และศิลปะวาดด้วยเวลา (Art of Time) คือ ดนตรี การละคร วรรณกรรม ดังนั้น ไวยากรณ์ที่ใช้สื่อความหมายในภาพยนตร์จึงมีอยู่หลากหลาย โดยแบ่งเป็นองค์ประกอบหลัก ๆ (สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2530; ประวิตร แต่งอักษร, 2541; รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545; Jill Nelmes, 1996, อ้างถึงใน มาโนช ชุ่มเมืองปัก, 2547 : 23) ได้แก่

หน่วยพื้นฐานในภาพยนตร์ (Formats)

1. เฟรม (Frame) คือ ภาพ 1 ภาพของชุดภาพนิ่งจำนวนมากที่บันทึกลงบนฟิล์มภาพยนตร์ เวลาดูภาพยนตร์นั้น เฟรมแต่ละเฟรมจะถูกฉายไปที่จอด้วยอัตราความเร็ว 16 ภาพต่อวินาทีหรือมากกว่านั้น ทำให้สร้างภาพลวงตาให้เห็นเป็นการเคลื่อนไหวได้ด้วยปรากฏการณ์ที่เรียกว่า “การเห็นภาพติดตา” (Persistence of Vision)

2. ช็อต (Shot) เป็นหน่วยเล็กที่สุดของภาพยนตร์ที่สามารถจะเข้าใจได้และเป็นหน่วยที่มีความสำคัญหน่วยหนึ่ง ตามปกติช็อตจะเป็นช่วงความยาวของฟิล์มที่ถูกบันทึกไว้ในแต่ละครั้งที่ยังกดปุ่มถ่ายกล้องอยู่ ดังนั้นแต่ละช็อตจะมีความยาวแตกต่างกันไป

3. ฉีน (Scene) คือ ช็อตตั้งแต่ 1 ช็อตขึ้นไปซึ่งสามารถสื่อความหมายได้ โดยฉีนหนึ่งฉีนมักจะเกิดขึ้นในเวลาต่อเนื่องกัน ในฉากเดียวกัน รวมทั้งประกอบด้วยตัวละครชุดเดียวกัน

4. ซีควেনส์ (Sequence) คือ การเชื่อมเอาฉีนต่างๆ เข้าด้วยกันด้วยเงื่อนไขทางอารมณ์และการเล่าเรื่อง (Emotional and Narrative Momentum)

องค์ประกอบด้านภาพ (Visual Channel)

1. ภาพที่ปรากฏให้เห็นโดยไม่ต้องใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ (Nature of Image)

1.1 ฉาก (Setting) โดยพื้นฐาน ฉากคือที่ที่เหตุการณ์ในภาพยนตร์เกิดขึ้นและดำเนินไปและเป็นพื้นที่ที่บรรจุตัวละครเอาไว้ ฉากสามารถบอกถึงแนวหรือลักษณะของภาพยนตร์ (Genre) แต่ละประเภทได้ นอกจากนั้น ฉากก็ยังใช้เพื่อสื่อความหมายเฉพาะที่ผู้กำกับต้องการได้ด้วย

1.2 อุปกรณ์ประกอบฉาก (Props) เป็นสิ่งที่ใช้ในการถ่ายทอดความหมายในภาพยนตร์อย่างหนึ่งคล้ายกับฉาก โดยอุปกรณ์ประกอบฉากสามารถทำหน้าที่ในการบอกถึงแนวของภาพยนตร์ได้เช่นเดียวกัน นอกจากนั้น ในฉากที่ประกอบด้วยอุปกรณ์มากมายนั้น ผู้กำกับอาจเน้นอุปกรณ์ประกอบฉากบางอย่างให้โดดเด่น (เช่น การใช้ภาพระยะใกล้) เพื่อบอกให้รู้ว่าสิ่งนั้นมี ความหมายสำคัญและสัมพันธ์กับเรื่อง

1.3 เสื้อผ้า (Costume) เสื้อผ้าเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับตัวละคร โดยเสื้อผ้าสามารถบอกถึงสถานภาพ ความคิด ทัศนคติของตัวละคร รวมทั้งมักใช้สื่อถึงเวลาที่เปลี่ยนแปลงไป นอกจากนั้น ในภาพยนตร์บางเรื่องก็ใช้การใช้เสื้อผ้าที่ไม่สอดคล้องเพื่อสร้างความหมาย

บางอย่าง เช่น ความน่าขบขัน ความไม่น่าไว้วางใจ เป็นต้น และเช่นเดียวกับฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากเสื้อผ้าเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สามารถบอกถึงแนวของภาพยนตร์ได้

1.4 การแสดงและปรากฏตัวของตัวละคร นักแสดงไม่ว่าจะเป็นคนหรือสัตว์ ถือว่าอยู่ในฐานะวัตถุที่ถูกจ้องมองโดยกล้อง (An Object for the Cameras' Gaze) การแสดงและการปรากฏตัวถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของภาพยนตร์ที่สามารถถ่ายทอดความหมายโดยผ่านรหัสมากมาย เช่น การแสดงออกทางสีหน้า ภาษาท่าทาง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของคนเราอยู่แล้ว โดยรหัสเหล่านี้มักขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมที่แตกต่างกันไป นอกจากนี้ การปรากฏตัวของนักแสดงบางคนก็สามารถก่อให้เกิดความหมายพิเศษสำหรับภาพยนตร์ได้ด้วย เช่น นักแสดงที่มีความเป็นดารา (Star) หรือนักแสดงที่แสดงบทบาทหนึ่งบ่อยๆ จนเรียกว่าเป็นบทบาทประจำตัว

2. ภาพที่ปรากฏให้เห็นโดยผ่านเทคนิคทางภาพยนตร์ (Treatment of Image)

- การถ่ายทำภาพยนตร์ (Cinematography)

2.1 ขนาดภาพ (Shot size) เป็นการพิจารณาในแง่ระยะทางที่กล้องห่างจากวัตถุที่ถ่ายว่ามากน้อยแค่ไหน เช่น ภาพ Extreme Long Shot (ELS.) เป็นภาพที่ถ่ายจากระยะทางไกลมาก ภาพ Long Shot (LS.) คือภาพที่ถ้าถ่ายบุคคลก็คือภาพที่เห็นบุคคลเต็มตัว ภาพ Close-Up (CU.) คือการถ่ายภาพที่กล้องอยู่ใกล้วัตถุมาก อาจเห็นเพียงบางส่วนของร่างกาย เป็นต้น นอกจากนี้ ยังอาจจะพิจารณาขนาดภาพจากสิ่งที่อยู่ในภาพก็ได้ เช่น ภาพ Two-Shot คือภาพที่บรรจุตัวละคร 2 ตัวไว้ โดยขนาดภาพแต่ละขนาดจะมีผลต่อจิตวิทยาของผู้ชมและใช้ในการสื่อความหมายที่แตกต่างกันไป

2.2 มุมมองภาพ (Angle) เป็นการพิจารณาในแง่ตำแหน่งของกล้องที่สัมพันธ์กับวัตถุที่ถ่าย เช่น ภาพมุมสูง (High Angle) ภาพมุมต่ำ (Low Angle) ภาพระดับสายตา (Eye-Level Shot) มุมมองภาพเป็นเครื่องมือในการแสดงถึงความคิดเห็นของผู้กำกับต่อตัวละครหรือวัตถุที่ถูกถ่ายเปรียบเสมือนคำคุณศัพท์ของคนเขียนหนังสือที่ใช้เพื่อแสดงความรู้สึกในทางใดทางหนึ่ง

นอกจากนั้น ยังอาจแบ่งมุมกล้องออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ มุมเฝ้ามอง (Objective Camera Angle) ซึ่งก็คือมุมต่างๆไปที่ใช้ในภาพยนตร์ส่วนใหญ่มุมแทนสายตา (Subjective Camera Angle) ซึ่งมีลักษณะเป็นมุมมองส่วนตัว พาให้คนดูเข้ามามีส่วนร่วมในเหตุการณ์ด้วย โดยแบ่งเป็นการแทนสายตาคนดูและการแทนสายตาตัวละครในเรื่อง

2.3 เลนส์ (Lenses) เป็นองค์ประกอบอย่างหนึ่งที่สามารถใช้สื่อความหมาย การใช้เลนส์ที่ต่างกันจะมีผลให้ได้ภาพที่ต่างกันออกไป โดยเลนส์สามารถบิดเบือนภาพให้แตกต่างกันไปจากที่ตามนุษย์มอง เช่น การใช้เลนส์เทเลโฟโต้ (Telephoto Lens) เพื่อเลือกโฟกัสวัตถุ บางอย่างในภาพ การใช้เลนส์ตาปลา (Fish-Eye Lens) เพื่อทำให้ภาพบิดเบี้ยว เป็นต้น

2.4 การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement) ถือเป็นารเปลี่ยนแปลง มุมมองกล้องและเปลี่ยนขนาดภาพวิธีหนึ่ง ซึ่งไม่ต้องใช้วิธีการวางมุมกล้องเพื่อบันทึกภาพไว้ที่ ละช็อตแล้วนำมาตัดต่อเข้าด้วยกันในภายหลัง แต่การเคลื่อนไหวของกล้องจะเป็นการเสนอภาพที่มีขนาด ภาพแตกต่างกันได้อย่างต่อเนื่อง สามารถบันทึกภาพเป็นช็อตยาวโดยไม่ต้องใช้การตัดต่อเข้ามา ช่วย การเปลี่ยนแปลงภาพจึงเป็นไปอย่างต่อเนื่อง การเคลื่อนไหวของกล้องสามารถทำได้หลาย ลักษณะ เช่น การแพน (Panning) คือการเคลื่อนกล้องไปในแนวนอนโดยตั้งกล้องอยู่กับที่ การทิลต์ (Tilting) เป็นการเคลื่อนกล้องในแนวตั้งหรือแนวตั้ง การแทรค (Tracking) เป็นการ เคลื่อนกล้องจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่ง

2.5 การจัดองค์ประกอบภาพ (Mise-En-Scene) คำว่า Mise-En-Scene เป็น ภาษาฝรั่งเศส แปลว่า การจัดวางไว้บนเวที (Placing on Stage) ในทางการละคร หมายถึงการจัด วางรายละเอียดทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นตำแหน่งของนักแสดง ฉาก รวมทั้งแสงสีเอาไว้ภายในพื้นที่ แสดง เพื่อผลในการสื่อความหมาย สำหรับภาพยนตร์ การจัดองค์ประกอบภาพมีรายละเอียด มากมาย เช่น การจัดวางตัวละครหรือวัตถุในเฟรมภาพ การใช้เส้นหรือรูปร่างเพื่อสื่อความหมาย การกำหนดทิศทางการหันหน้าของตัวละคร

2.6 แสง (Lighting) ในงานศิลปะ ความสว่าง (Lights) และความมืด (Darks) ถูกใช้สื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์อย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ สำหรับภาพยนตร์ก็เช่นเดียวกัน โดย ต้องพิจารณาในแง่ลักษณะของแสงและทิศทางของแสงที่ปรากฏในภาพยนตร์

2.7 สี (Colour) เป็นองค์ประกอบที่ทำงานในระดับจิตใต้สำนึกของผู้ชม โดยเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการชักจูงอารมณ์ (Emotional) และแต่งแต้มบรรยากาศ (Atmospheric) มากกว่าจะใช้เพื่อบอกความคิดหรือสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์เพื่อการ ตีความ นักจิตวิทยาพบว่าคนส่วนใหญ่มักพยายามตีความเส้นสายขององค์ประกอบภาพในเชิงรุก (Active) แต่กลับยอมรับสีที่ปรากฏให้เห็นในเชิงรับ (Passive) ในการค้นหาความหมายของสีที่ ปรากฏในภาพยนตร์จำเป็นต้องนำไปพิจารณาร่วมกับองค์ประกอบอื่นๆ มากกว่าจะเป็นการ ตีความจากการใช้สีนั้นๆเพียงลำพัง

- การตัดต่อ (Editing)

Bernard F. Dick (1978) ให้ความหมายการตัดต่อว่า คือการนำเอาแต่ละช็อตมาเชื่อมต่อกันและตัดเอาส่วนของเวลาและพื้นที่ที่ไม่สำคัญในภาพยนตร์ออกไป หรือเป็นการเลือกและเรียงช็อตเข้าไว้ด้วยกันตามลำดับการเล่าเรื่องเพื่อช่วยเอื้อในเรื่องของอารมณ์ของแต่ละฉากในภาพยนตร์ทั้งเรื่อง การตัดต่อยังช่วยเสริมจังหวะของภาพยนตร์ ช่วยอธิบายสัญลักษณ์ต่างๆ หรืออย่างน้อยก็ช่วยให้คนทำหนังบรรลุวัตถุประสงค์ในการเล่าเรื่อง

เทคนิคในการตัดต่อสามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ การเปลี่ยนช็อตทันที โดยการตัดชน (Cut) และการเปลี่ยนช็อตอย่างค่อยเป็นค่อยไป โดยเทคนิคหลักๆที่ใช้คือ ภาพจาง (Fade) ภาพจางซ้อน (Dissolve) และภาพกวาด (Wipe) ซึ่งจะทำให้ความรู้สึกต่างๆ กัน เช่น การตัดชนสามารถสื่อถึงอารมณ์ที่ตื่นเต้น เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน การใช้ภาพจางซ้อนมักใช้กับการเปลี่ยนผ่านเวลา หรือการเชื่อมฉากเหตุการณ์ที่สวองามและอารมณ์ที่นุ่มนวล เป็นต้น

โดยสามารถแบ่งประเภทการตัดต่อออกเป็น 2 ลักษณะ คือ การตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continuity Cutting) เป็นแบบที่ใช้ในภาพยนตร์ส่วนใหญ่ เป็นการตัดต่อที่คำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างช็อตต่อช็อตในแง่ของการแสดง ตำแหน่ง ทิศทางการมอง การเคลื่อนไหวของวัตถุในภาพองค์ประกอบภาพ เวลา พื้นที่ ฯลฯ และการตัดต่อแบบเรียบเรียง (Compilation Cutting) คือการตัดต่อที่ไม่อาศัยความต่อเนื่องของแอ็คชั่นหรือเหตุการณ์ ได้แก่ หนึ่งประเภทข่าวสารคดี โดยภาพและช็อตต่างๆจะถูกนำมาเรียงร้อยเข้าด้วยกันโดยใช้คำบรรยายในการสร้างความต่อเนื่องประกอบกับเสียงดนตรีหรือเสียงประกอบ

นอกจากนั้น ในภาพยนตร์ยังมีการตัดต่อที่มีลักษณะเฉพาะตัวอีกประเภทหนึ่ง นั่นคือมอนтаж (Montage) ซึ่งหมายถึงการตัดต่อที่ทำลายเวลาจริงโดยผ่านกระบวนการรวมภาพที่ไม่จำเป็นต้องมีความเกี่ยวข้องกันเข้าหากันด้วยการใช้เทคนิคต่างๆ (เช่น ภาพจาง การกวาดภาพ) ทำให้ได้ชิ้นหรือซีควนส์ที่มีความหมายใหม่ขึ้นมา

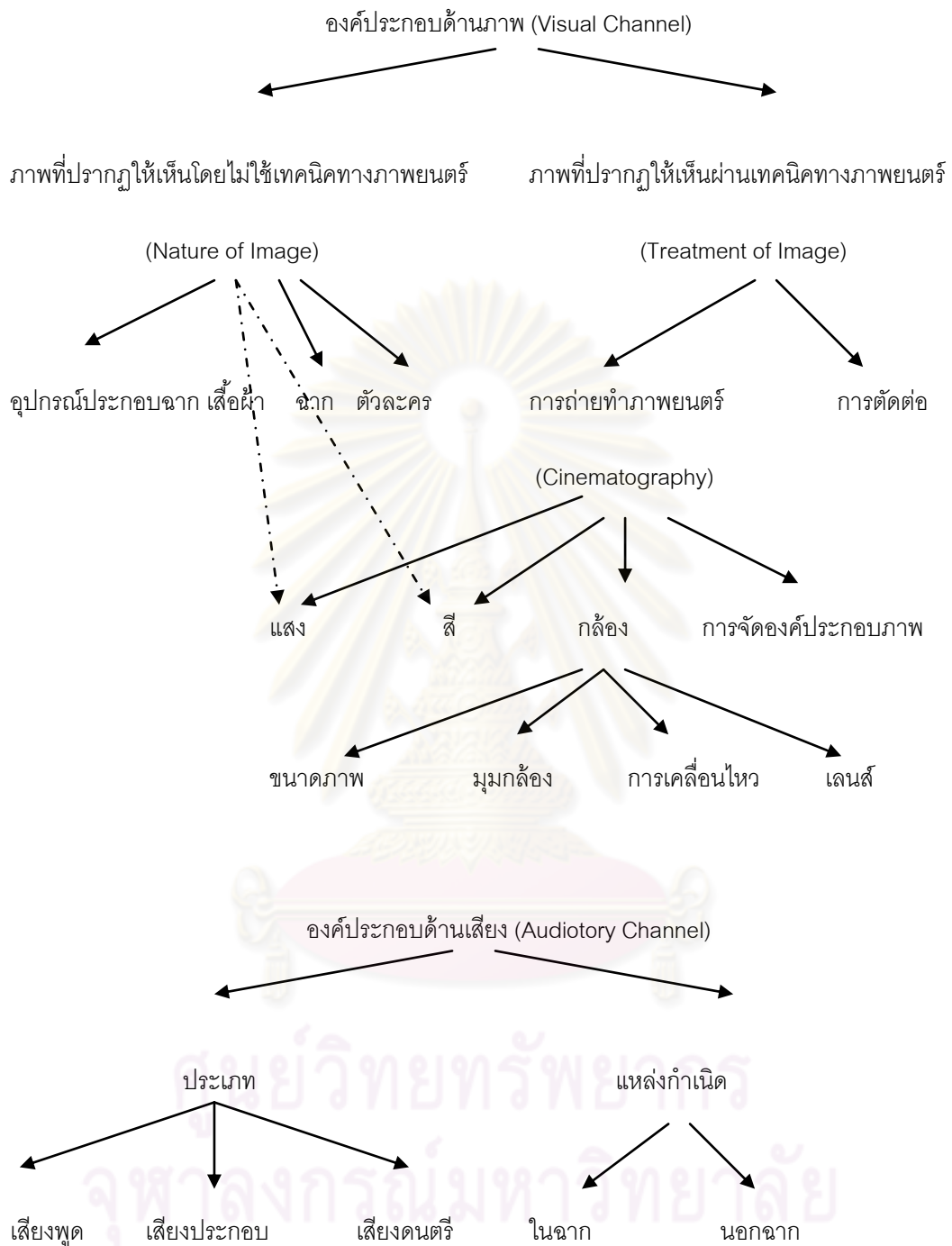
องค์ประกอบด้านเสียง (Auditory Channel)

แม้ว่าภาพจะมีความสำคัญในการสร้างความหมายในภาพยนตร์ แต่ในบางครั้ง ภาพเพียงอย่างเดียวก็ไม่สามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจอะไรได้ทั้งหมด ต้องอาศัยเสียงในการช่วยเสริมอารมณ์และให้ข้อมูลรายละเอียดอื่นๆ นอกจากนี้จะช่วยในการสื่อความหมายแล้ว เสียงยังสามารถทำหน้าที่สร้างมิติที่ 3 ให้กับภาพยนตร์ได้ อาทิ การสร้างความรู้สึกลึกลับ-โหด โดยใช้ระดับความดังของเสียง เป็นต้น เสียงที่ใช้สื่อความหมายในภาพยนตร์ มี 3 ประเภท ได้แก่

1. เสียงพูด ในที่นี้รวมถึงลักษณะการใช้เสียงพูด ไม่ว่าจะเป็นการพูดแบบเป็นทางการหรือไม่เป็นทางการ ลีลาและท่วงทำนองของเสียงพูด ซึ่งมีผลต่อการสื่อความหมายและสร้างความรู้สึกให้กับผู้ชมทั้งสิ้น ประกอบด้วย เสียงสนทนา (Dialogue) เป็นเสียงที่ได้ยินพร้อมกับการเห็นริมฝีปากขยับ ซึ่งเป็นวิธีการสื่อสารที่มนุษย์ใช้ในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว และเสียงบรรยาย (Narration / Commentary) ถ้าเป็นเสียงบรรยายโดยไม่ปรากฏตัวผู้พูด เรียกว่า Commentary แต่ถ้าเป็นเสียงบรรยายที่ได้ยินมาจากตัวแสดงในภาพยนตร์เอง หรือใครสักคนที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในเรื่องเรียกว่า Narration

2. เสียงประกอบ (Sound Effects) คือเสียงต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ซึ่งมีส่วนเสริมให้คนดูเชื่อในสิ่งที่เห็นบนจอและสร้างอารมณ์ให้คนดูคล้อยตาม หรือบางครั้งก็ใช้โยงฉากต่างๆในภาพยนตร์เข้าด้วยกัน แบ่งออกเป็น เสียงประกอบที่อยู่ในฉาก (Local Sound) เสียงประกอบที่อยู่นอกฉาก (Background Sound / Ambient Sound) และเสียงประกอบที่สร้างขึ้น (Artificial Sound)

3. เสียงดนตรี (Music) มักใช้เป็นเครื่องเร้าอารมณ์ ขณะเดียวกันก็สามารถใช้เป็นตัวเล่าเรื่องได้เช่นกัน เช่น อาจใช้บอกถึงฉาก วันเวลา บุคลิก หรือรสนิยมของตัวละคร เสียงดนตรีเป็นส่วนประกอบที่มีบทบาทด้านความรู้สึกของผู้ชมมาก มีหน้าที่ทั้งเสริมอารมณ์ความรู้สึก (Component) หรืออาจจะใช้สร้างความขัดแย้งทางอารมณ์ (Contrast) เพื่อทำให้ความหมายและความรู้สึกที่อยู่ในเรื่องราวชัดเจนมากขึ้น



แผนภาพที่ 2.3 ไวยากรณ์ภาพยนตร์

(ดัดแปลงจาก Chatman, 1990 อ้างถึงใน มาโนช ชุ่มเมืองปัก, 2547 : 29)

ผู้เขียนบทและผู้กำกับกับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์

ผู้กำกับภาพยนตร์เป็นบุคคลที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง ในแง่ของการเล่าเรื่องผู้กำกับภาพยนตร์ถือได้ว่าเป็นศูนย์กลางของการเล่าเรื่องเลยทีเดียว ผู้กำกับภาพยนตร์แต่ละคนจะมีรูปแบบและวิธีการทำงานที่แตกต่างกัน อย่างไรก็ตาม โดยพื้นฐาน คุณสมบัติของผู้กำกับ

ภาพยนตร์ที่จะสามารถสร้างความเชื่อถือและความยอมรับจากผู้ร่วมงานทุกคนได้ ประกอบด้วยคุณสมบัติ 4 ประการ (ปิยกุล เลาว์ณยศี, 2529 : 15-18) ได้แก่

1. ความเป็นผู้นำ แม้ผู้อำนวยการสร้างเป็นผู้วางแผนและเตรียมการทุกอย่างสำหรับการสร้างภาพยนตร์ แต่เมื่อถึงขั้นลงมือถ่ายทำแล้ว ผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องมีอำนาจสูงสุดและต้องมีความเด็ดขาด ทั้งนี้เพื่อให้งานสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี การทำงานโดยยึดถือหลักประชาธิปไตยเต็มที่อาจจะทำลายการทำงานในขั้นการถ่ายทำไม่ว่าก่อนการถ่ายทำผู้กำกับภาพยนตร์จะมีความสนิทสนมกับคนในกองถ่ายอย่างไร เมื่อถึงเวลาที่กล้องเริ่มบันทึกภาพ ทุกคนจะต้องรู้และยอมรับว่าผู้กำกับภาพยนตร์คือผู้ที่จะบงการทุกอย่าง แต่ทั้งนี้มิได้หมายความว่าผู้ร่วมงานในกองถ่ายจะให้คำแนะนำแก่ผู้กำกับการแสดงไม่ได้ เพียงแต่ผู้ที่จะตัดสินใจขั้นสุดท้ายก็คือผู้กำกับเท่านั้น

2. รู้ศิลปะภาพยนตร์ นอกจากความเป็นผู้นำที่มีความเด็ดขาดดังกล่าว คุณสมบัติอีกประการหนึ่งที่ผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องมี คือความสามารถที่จะแปลความหมายจากตัวหนังสือมาเป็นภาพได้อย่างมีศิลปะและจะต้องเข้าใจเรื่องราว อารมณ์ของภาพยนตร์ได้อย่างทะลุปรุโปร่ง ตลอดทั้งเรื่องอยู่ตลอดเวลา เพราะในขณะถ่ายทำนั้น ผู้ร่วมงานและเจ้าหน้าที่ทุกคนไม่ว่าจะเป็นตัวแสดง ตากล้อง หรือเจ้าหน้าที่เสียง จะให้ความสำคัญกับเฉพาะฉากที่กำลังถ่ายทำและมองปัญหาเฉพาะหน้าจนบางครั้งลืมนึกถึงภาพยนตร์ทั้งเรื่องหรือความต่อเนื่องจากฉากที่มาก่อน เป็นหน้าที่ของผู้กำกับภาพยนตร์โดยตรงที่จะคอยคำนึงถึงความสัมพันธ์ของตัวแสดง ความต่อเนื่องจากฉากหนึ่งไปสู่อีกฉากหนึ่ง เพราะสิ่งเหล่านี้จะมีผลถึงภาพยนตร์โดยรวมทั้งเรื่อง ความเข้าใจศิลปะภาพยนตร์และความสามารถในการแปลความหมายเป็นภาพของผู้กำกับภาพยนตร์นี้ นอกจากจะทำให้ภาพยนตร์มีความต่อเนื่องและอารมณ์สอดคล้องตั้งแต่ต้นจนจบแล้ว ยังมีผลต่อความเชื่อถือของคนในกองถ่าย ทำให้ทุกคนยอมรับและเชื่อฟังผู้กำกับภาพยนตร์อีกด้วย

3. มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี สิ่งที่จะทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างผู้กำกับภาพยนตร์กับผู้ร่วมงานคนอื่นๆ เป็นไปอย่างราบรื่นนั้น มิใช่ลักษณะความเป็นผู้นำและความสามารถในทางศิลปะภาพยนตร์เท่านั้น ผู้กำกับภาพยนตร์ที่จะประสบความสำเร็จได้จะต้องมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และมีจิตวิทยาสูง ก่อนลงมือทำงาน ผู้กำกับภาพยนตร์ควรตัดสินใจแต่แรกเริ่มว่าจะวางตัวอย่างไรกับผู้ร่วมงานแต่ละคน ความสัมพันธ์ที่สร้างขึ้นนี้จะแสดงให้เห็นบุคลิกและวิธีการทำงานของผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์บางคนอาจจะวางตนเป็นเคร่งครัดต่อระเบียบวินัย เหมือนนายพลผู้บังคับบัญชากองทหาร ผู้กำกับภาพยนตร์บางคนอาจจะทำตัวเป็นเพื่อนคู่คิดที่คอยให้คำแนะนำปรึกษา ผู้กำกับภาพยนตร์บางคนจะวางตัวกับผู้แสดงแบบหนึ่ง และกับผู้ร่วมงานอื่นๆ อีกแบบหนึ่ง แต่ไม่ว่าจะเลือกวางตัวแบบใด จุดสำคัญนั้นอยู่ที่ว่าผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องสร้างความสัมพันธ์เหล่านี้ตั้งแต่ระยะแรกเริ่มและแสดงออกให้กระจ่างชัดแก่ผู้ร่วมงานและผู้แสดงทุกคน ทั้งนี้เพื่อให้ทุกคนรับรู้และวางตัวได้เหมาะสม

4. ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ข้อสำคัญอีกประการหนึ่งที่ผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องระลึกอยู่เสมอก็คือ ไม่มีใครสามารถสร้างภาพยนตร์ได้คนเดียวสำเร็จ โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์ในสมัยนี้ นอกจากจะให้ความสำคัญกับเนื้อหาของเรื่องแล้ว ยังจะต้องคำนึงถึงศิลปะของภาพยนตร์ด้วย การสร้างภาพยนตร์จึงต้องการผู้มีความรู้และประสบการณ์เฉพาะด้านต่างๆ ไม่ว่าผู้กำกับภาพยนตร์จะมีความสามารถเฉพาะตัวมากแค่ไหนก็ยังต้องอาศัยผู้ร่วมงานที่มีความสามารถ ดังนั้น ขณะที่ผู้กำกับภาพยนตร์จำเป็นจะต้องเป็นผู้นำที่เด็ดขาด ในเวลาเดียวกัน จะต้องสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้ร่วมงานทุกคน ความเป็นกันเอง ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น ซึ่งจะทำให้ผู้ร่วมงานทุกคนกล้าแสดงความคิดเห็นเพื่อร่วมกันสร้างผลงานที่ดี

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

หน้าที่ของผู้กำกับภาพยนตร์

ผู้กำกับเป็นผู้ที่ต้องควบคุมแนวทางของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง โดยเข้าไปมีบทบาทในการตัดสินใจในทุกๆ ขั้นตอนของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ อันประกอบด้วย ขั้นตอนของการเตรียมงานก่อนถ่ายทำ ขั้นตอนการถ่ายทำและขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

1. ขั้นตอนเตรียมงานก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-Production) การเตรียมงานก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์เปรียบได้เป็นการวางโครงสร้างให้กับงานกองถ่ายทั้งหมด การถ่ายทำภาพยนตร์จะดำเนินการไปด้วยดีหรือไม่ ขึ้นอยู่กับการจัดเตรียมงานเป็นสำคัญ ดังนั้น การเตรียมการที่ละเอียดรอบคอบและรัดกุมจะช่วยให้การถ่ายทำภาพยนตร์ดำเนินไปอย่างเรียบร้อยราบรื่น

1.1 การทำงานกับบทภาพยนตร์ เริ่มตั้งแต่การหาเรื่องที่จะนำมาทำเป็นภาพยนตร์ ซึ่งอาจได้มาจากความคิดและแรงบันดาลใจของผู้กำกับภาพยนตร์หรือผู้อำนวยการสร้างหรืออาจนำเรื่องมาจากบทประพันธ์ที่มีอยู่แล้ว ผู้กำกับอาจเป็นผู้ลงมือเขียนบทเองหรือเป็นผู้เสนอโจทย์แล้วให้ผู้เขียนบทนำไปเขียน บทภาพยนตร์ถือเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ เป็นพิมพ์เขียวให้แก่ผู้เกี่ยวข้องถือเป็นแนวปฏิบัติ ซึ่งบทภาพยนตร์ประกอบด้วย แก่นเรื่อง (Theme) โครงเรื่อง (Plot) การแสดง (Drama) ความขัดแย้ง (Conflict) จุดวิกฤตสูงสุด (Climax) บทสรุปของเรื่อง (Resolution) และบทพูด(Dialogue) เมื่อได้บทภาพยนตร์มาแล้ว ผู้กำกับจะลงมือตีความและทำความเข้าใจกับบทภาพยนตร์ และเมื่อใดที่บทภาพยนตร์ต้องมีการแก้ไข ผู้กำกับจะเป็นผู้ลงมือปรับปรุงโดยใช้ความชำนาญของตนเองเข้าไปจัดการ ชัดเกล้า ตั้งแต่การปรับปรุงบทพูดเล็กๆ น้อยๆ ไปจนถึงการเปลี่ยนโครงสร้างของเรื่อง

1.2 การคัดเลือกนักแสดง ผู้กำกับภาพยนตร์และผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์จะพิจารณาคัดเลือกนักแสดงที่เหมาะสม โดยเฉพาะการคัดเลือกดารา เพราะเป็นบุคคลสำคัญของเรื่องในภาพยนตร์เพื่อให้การถ่ายทอดข่าวสารเป็นไปอย่างมีอรรถรส และประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของการสร้างภาพยนตร์ การคัดเลือกนักแสดงจะมีรูปแบบไม่แน่นอน แล้วแต่วิธีการของผู้กำกับแต่ละคน โดยพื้นฐาน การคัดเลือกนักแสดงมักต้องคำนึงถึงรายละเอียดต่าง ๆ (บรรจง โกศลวัฒน์ , ไม่ปรากฏปี พ.ศ.) ได้แก่ พื้นฐานและประสบการณ์ทางการแสดง ความละเอียดอ่อนและจินตนาการ น้ำเสียงและการใช้ภาษา ความสามารถทางการแสดงและบุคลิกภาพตรงตามบทบุคลิกภาพและหน้าตาที่มีเสน่ห์ชวนมอง

1.3 การจัดหาสถานที่ การออกแบบและเตรียมงานศิลป์

1.4 การจัดทีมงาน เป็นการคัดเลือกทีมงานแต่ละฝ่ายที่มีความสามารถและเหมาะสมกับภาพยนตร์เข้าถ่ายทำภาพยนตร์ โดยทีมงานจะต้องสามารถประสานงานกันได้อย่างสอดคล้องสัมพันธ์ และผสมผสานกลมกลืนกัน

2. ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production) งานในขั้นตอนนี้ขึ้นอยู่กับความพร้อมของผู้กำกับภาพยนตร์ที่จะต้องบริหารงานในการถ่ายทำให้ดำเนินไปอย่างราบรื่นที่สุด โดยมีความงดงามทางศิลปะและการสื่อสารที่ดีที่สุดจากความร่วมมือของทุกๆ ฝ่าย

การกำกับแสดง การแสดงถือเป็นสิ่งหนึ่งที่มีความสำคัญในภาพยนตร์ เพราะเป็นสิ่งที่ผู้ชมจะเห็นได้อย่างชัดเจนเป็นอันดับแรกๆ การกำกับแสดงนั้นถือเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างผู้กำกับภาพยนตร์กับนักแสดง ความสัมพันธ์ของทั้งสองฝ่ายจะสะท้อนออกมาในผลงานซึ่งต่างจะให้อิทธิพลและเรียนรู้ซึ่งกันและกัน การส่งเสริมให้นักแสดงเรียนรู้และพัฒนาบทบาทการแสดงถือเป็นหน้าที่ความรับผิดชอบของผู้กำกับอย่างหนึ่ง ผู้กำกับควรศึกษาถึงความสามารถของนักแสดงแต่ละคนและพยายามนำความสามารถนั้นออกมาใช้ให้มากที่สุด

3. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post-Production) ภาพยนตร์ที่เตรียมงานและถ่ายทำตามกำหนดการที่เสร็จสมบูรณ์ก่อนจะนำออกฉายได้จะต้องมีงานหลังการถ่ายทำ แต่ในระหว่างการถ่ายทำก็อาจจะมีขั้นตอนหลังการถ่ายทำ ควบคู่ไปกับการถ่ายทำก็ได้ โดยขั้นตอนที่สำคัญได้แก่ การตัดต่อลำดับภาพและการประพันธ์ดนตรีและเพลงประกอบ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้กำกับภาพยนตร์ในฐานะประพันธ์กร (Auteurism)

ภาพยนตร์นั้นถือว่าเป็นศิลปะที่เกิดจากการร่วมมือกันของบุคคลหลายฝ่าย อย่างไรก็ตามโดยทั่วไปมักจะถือว่าเจ้าของผลงานภาพยนตร์ก็คือผู้กำกับภาพยนตร์ ซึ่งเป็นการยกย่องให้ผู้กำกับอยู่ในฐานะประพันธ์กร (Auteur) กล่าวคือ ถือเป็นแรงผลักดันในการสร้างสรรค์ที่สำคัญที่สุดของภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ

แนวคิดนี้เริ่มต้นขึ้นในฝรั่งเศส ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งภาพยนตร์ฮอลลีวูดเริ่มกลับเข้ามาในฝรั่งเศสอีกครั้ง และเริ่มมีการพิจารณาถึงรูปแบบบุคลิกและมุมมองเฉพาะตนของผู้กำกับแต่ละคนที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ โดยเฉพาะผู้กำกับภาพยนตร์ฮอลลีวูดซึ่งทำงานภายใต้ระบบสตูดิโอ แต่ก็ยังสามารถแสดงเอกลักษณ์ดังกล่าวออกมาได้

โดยสามารถสรุปหลักการของแนวคิดนี้ไว้ 3 ประการ ดังนี้

1. ผู้กำกับในฐานะประพันธ์กรจะเป็นผู้มีความสามารถอย่างยิ่งในเชิงเทคนิคหรือในเชิงปฏิบัติการสร้างสรรค์
2. บุคลิกลักษณะของผู้กำกับในฐานะประพันธ์กรจะไปมีอิทธิพลต่อรูปแบบของภาพยนตร์ จนเหมือนเป็นลายเซ็นหรือตราประทับของผู้กำกับที่อยู่ในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ
3. ภาพยนตร์ของผู้กำกับในฐานะประพันธ์กรจะมีแรงปะทะระหว่างบุคลิกลักษณะส่วนตัวของผู้กำกับกับวัตถุดิบในการสร้างภาพยนตร์ ซึ่งจะทำให้บุคลิกลักษณะนั้นๆแทรกซึมเข้าไปในภาพยนตร์ อย่างไรก็ตาม อาจจะไม่สามารถเห็นได้อย่างชัดเจนในภาพยนตร์เพียงเรื่องเดียว แต่ต้องอาศัยการวิเคราะห์จากภาพยนตร์หลายๆเรื่องที่กำลังกำกับโดยผู้กำกับคนเดียวกัน

ผู้กำกับบางคนชอบที่จะทำงานกับทีมงานที่คุ้นเคย เช่น ผู้เขียนบท นักแสดง ช่างภาพ ผู้ตัดต่อลำดับภาพ จึงทำให้เกิดการต่อเนื่องหรือความคล้ายคลึงกันในภาพยนตร์หลายๆ เรื่องจนเกิดเป็นลักษณะเฉพาะตัว เช่น มีแก่นเรื่องเดียวกัน มีการหยิบยืมฉากของภาพยนตร์เรื่องก่อนๆ เป็นต้น นอกจากนี้ ผู้กำกับในฐานะประพันธ์กรไม่จำเป็นต้องเขียนบท ถ่ายภาพหรือตัดต่อด้วยตัวเอง แต่ก็สามารถแสดงตัวตนของตัวเองออกมาได้โดยการควบคุมองค์ประกอบต่างๆ ในภาพรวม

จากแนวความคิดในด้านทฤษฎีบุคลิกภาพ แนวคิดลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์ของ Abraham Maslow มีความเชื่อว่าพฤติกรรมของมนุษย์เป็นจำนวนมากสามารถอธิบายโดยใช้แนวโน้มของบุคคลในการค้นหาเป้าหมายที่จะทำให้ชีวิตของเขาได้รับความต้องการ ความ

ปรารถนาและได้รับสิ่งที่มีความหมายต่อตนเอง เป็นความจริงที่จะกล่าวว่าการบรรเทาของแรงจูงใจเป็นหัวใจของทฤษฎีบุคลิกภาพของ Maslow โดยเขาเชื่อว่ามนุษย์เป็น “สัตว์ที่มีความต้องการ” (Wanting Animal) และเป็นการยากที่มนุษย์จะไปถึงขั้นของความพึงพอใจอย่างสมบูรณ์ โดยความปรารถนาของมนุษย์นั้นติดตัวมาแต่กำเนิดและความปรารถนาเหล่านี้จะเรียงลำดับขั้นของความปรารถนา ตั้งแต่ขั้นแรกไปสู่ความปรารถนาขั้นสูงขึ้นไปเป็นลำดับ Maslow เรียกลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์ (The Need – Hierarchy Conception of Human Motivation) จากขั้นต้นไปสู่ความต้องการขั้นต่อไปได้เป็นลำดับดังนี้

1. ความต้องการทางด้านร่างกาย (Physiological Needs)
2. ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs)
3. ความต้องการความรักและความเป็นเจ้าของ (Belongingness and Love Needs)
4. ความต้องการการได้รับความนับถือยกย่อง (Esteem Needs)
5. ความต้องการที่จะเข้าใจตนเองอย่างแท้จริง (Self-Actualization Needs)

ในการสร้างผลงานของประพันธ์กรที่ไปมีอิทธิพลต่อรูปแบบของภาพยนตร์ จนเหมือนเป็นลายเซ็นหรือตราประทับของผู้กำกับที่อยู่ในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ และแรงปะทะระหว่างบุคลิกลักษณะส่วนตัวของผู้กำกับกับวัตถุดิบในการสร้างภาพยนตร์ ซึ่งจะทำให้บุคลิกลักษณะนั้นๆแทรกซึมเข้าไปในภาพยนตร์ อาจสามารถอธิบายได้ด้วยเรียงลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์ (The Need – Hierarchy Conception of Human Motivation) ในขั้นที่ 4 และ 5 โดยที่ผู้กำกับในฐานะประพันธ์กรนั้นสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาเพื่อสนองความต้องการการได้รับความนับถือยกย่อง (Esteem Needs) ซึ่งสามารถแบ่งแยกออกไปได้เป็น 2 ลักษณะ คือ ลักษณะแรกเป็นความต้องการนับถือตนเอง (Self-Respect) ซึ่งคือ ความต้องการมีอำนาจ มี ความเชื่อมั่นในตนเอง มีความแข็งแรง มีความสามารถในตนเอง มีผลสัมฤทธิ์ไม่ต้องพึ่งพาอาศัยผู้อื่นและมีความเป็นอิสระ ทุกคนต้องการที่จะรู้สึกว่ามีคุณค่าและมีความสามารถที่จะประสบ ความสำเร็จในงานภาระกิจต่างๆและมีชีวิตที่เด่นดัง ส่วนลักษณะที่ 2 เป็นความต้องการได้รับการยกย่องนับถือจากผู้อื่น (Esteem from Others) คือ ความต้องการมีเกียรติยศ การได้รับการยกย่อง ได้รับการยอมรับ ได้รับความสนใจ มีสถานภาพ มีชื่อเสียงเป็นที่กล่าวขานและเป็นที่ยอมรับ มีความต้องการที่จะได้รับความยกย่องชมเชยในสิ่งที่เขากระทำซึ่งทำให้รู้สึกว่าคุณค่าความสามารถของเขาได้รับการยอมรับจากผู้อื่น นอกจากนั้นการสร้างสรรค์ผลงานของผู้กำกับในฐานะประพันธ์กรยังอาจเป็นการตอบสนองความต้องการที่จะเข้าใจตนเองอย่างแท้จริง (Self-Actualization Needs) Maslow อธิบายความต้องการเข้าใจตนเองอย่างแท้จริงว่าเป็นความปรารถนาในทุกสิ่งทุกอย่างซึ่ง

บุคคลสามารถจะได้รับอย่างเหมาะสมบุคคลที่ประสบผลสำเร็จในขั้นสูงสุดนี้จะใช้พลังอย่างเต็มที่ในสิ่งที่ท้าทายความสามารถและศักยภาพของเขาและมีความปรารถนาที่จะปรับปรุงตนเอง พลังแรงขับของเขาจะกระทำพฤติกรรมตรงกับความสามารถของตน กล่าวโดยสรุปการเข้าใจตนเองอย่างแท้จริงเป็นความต้องการอย่างหนึ่งของบุคคลที่จะบรรลุถึงจุดสูงสุดของศักยภาพ เช่น “นักดนตรีก็ต้องใช้ความสามารถทางด้านดนตรี ศิลปินก็ต้องวาดรูป กวีก็ต้องเขียนโคลงกลอน ถ้าบุคคลเหล่านี้ได้บรรลุถึงเป้าหมายที่ตนตั้งไว้ก็เชื่อได้ว่าเขาเหล่านั้นเป็นคนที่รู้จักตนเองอย่างแท้จริง” Maslow (1970 : 46, อ้างถึงใน นवलละออ สุภาพผล, 2527 : 255-288)

ดังนั้นในการศึกษาแนวคิดของผู้กำกับในฐานะประพันธ์กรและการศึกษาทฤษฎีบุคลิกภาพ โดยเฉพาะแนวคิดการจัดลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์ จึงเป็นสิ่งที่ควรศึกษาควบคู่กันไป เพื่อสามารถอธิบายถึงที่มาของความเป็นประพันธ์กรที่เกิดจากตัวตนและบุคลิกภาพของผู้กำกับคนนั้นๆ ได้

ในช่วงต้น แนวคิดเกี่ยวกับผู้กำกับในฐานะประพันธ์กรจะเน้นไปที่ความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกลักษณะเฉพาะตัว รวมทั้งรายละเอียดในชีวิตของผู้กำกับที่สัมพันธ์กับลายเซ็นที่ปรากฏในภาพยนตร์ ซึ่งเป็นแนวทางเดียวกับการศึกษาในวงวรรณกรรม ต่อมาจึงเริ่มมีการวิเคราะห์ลายเซ็นของผู้กำกับโดยดูจากวิธีการเล่าเรื่อง โครงเรื่อง สไตล์ด้านภาพและอื่นๆ ที่มีความโดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ซึ่งไม่จำเป็นต้องสัมพันธ์กับชีวิตหรือบุคลิกเฉพาะตัวของผู้กำกับและนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในแนวการศึกษาจากที่มองประพันธ์กรในฐานะบุคคล (Auteur-As-Person) มาสู่แนวทางที่มองประพันธ์กรในฐานะโครงสร้าง (Auteur-As-Structure) ในปลายศตวรรษ 1960 (Patrick Phillips, อ้างถึงใน มาโนช ชุ่มเมืองปัก, 2547 : 39)

ได้มีข้อถกเถียงเกี่ยวกับแนวคิดที่มองผู้กำกับในฐานะประพันธ์กรหรือผู้สร้างสรรค์หลักของภาพยนตร์ โดยมองว่ามีภาพยนตร์บางเรื่องที่บุคคลอื่น เช่น ผู้อำนวยการสร้างมีอิทธิพลกับภาพยนตร์หรือบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์มีบทบาทในการกำหนดแนวทางของภาพยนตร์มากกว่าผู้กำกับ ดังนั้น จึงไม่ใช่ว่าผู้กำกับทุกคนจะถูกจัดอยู่ในฐานะประพันธ์กร โดยผู้กำกับอีกประเภทหนึ่งซึ่งมีบทบาทเพียงแค่ควบคุมการผลิตภาพยนตร์ให้เสร็จสิ้น จะถูกเรียกว่า Metteur En Scene อย่างไรก็ตาม ก็ไม่ใช่ว่าผู้กำกับทั้งสองประเภทนี้จะตัดและแยกแยะผู้กำกับทั้งสองประเภทนี้ออกจากกัน

จากแนวคิด ทฤษฎีและข้อเขียนที่กล่าวมาทั้งหมด สามารถแจกแจงความเชื่อมโยงในการนำมาวิเคราะห์ถึงประวัติ แรงบันดาลใจและการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานได้ดังนี้

- ทฤษฎีการเล่าเรื่อง สามารถใช้ในการวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานในแง่ของกลวิธีการนำเสนอเรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญในด้านองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง
- แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยา สามารถใช้ในการวิเคราะห์กลวิธีการนำเสนอเรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญในประเด็นของการใช้สัญลักษณ์พิเศษต่างๆในผลงาน
- แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการวิเคราะห์แนวเรื่อง สามารถใช้ในการวิเคราะห์โครงสร้างและความสัมพันธ์ในตัวละครที่มีต่อผู้ชมและตัวบทอื่นๆ ซึ่งอยู่ในกลวิธีการนำเสนอเรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญ
- แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์ สามารถใช้แนวคิดเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์ในการวิเคราะห์การสร้างสรรค์ด้านเทคนิคในภาพยนตร์ ส่วนแนวคิดเกี่ยวกับผู้เขียนบทและผู้กำกับกับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์และหน้าที่ของผู้กำกับภาพยนตร์นั้น สามารถใช้วิเคราะห์การทำงานในการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเขา และแนวคิดเกี่ยวกับผู้กำกับภาพยนตร์ในฐานะประพันธ์กร สามารถใช้ในการวิเคราะห์ประวัติ แรงบันดาลใจที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน รวมทั้งสามารถใช้วิเคราะห์เอกลักษณ์ในการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเขาได้อีกด้วย

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การรวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งบทสัมภาษณ์และบทวิจารณ์ผลงานของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ทั้งของต่างประเทศและประเทศไทยซึ่งใช้วิธีการสืบค้นผ่านระบบออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ต

2. การวิเคราะห์ข้อความ (Textual Analysis) จากการศึกษาผลงานภาพยนตร์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน จำนวน 6 เรื่อง รวมทั้งภาพยนตร์สารคดีและหนังสือเกี่ยวกับอัตชีวประวัติและการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

ทั้งนี้ ผู้วิจัยยังได้ใช้การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ ซึ่งได้แก่ นักเขียนนิสระ นักเขียนบท ผู้กำกับ ผู้ตัดต่อ ผู้ควบคุมการผลิตและอาจารย์คณะนิเทศศาสตร์และสื่อสารมวลชน จำนวน 5 คน เพื่อให้การวิเคราะห์เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมีความรอบด้านมากขึ้น

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การเก็บข้อมูลที่เป็นเอกสารและตำราวิชาการ จากแหล่งข้อมูลต่อไปนี้
 - เครือข่ายอินเทอร์เน็ต
 - สถาบันวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 - ห้องสมุดคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. การวิเคราะห์ข้อความ (Content Analysis) ที่เป็นผลงานภาพยนตร์ของ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน จำนวน 6 เรื่อง ได้แก่
 - *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)
 - *Unbreakable* (พ.ศ.2543)
 - *Signs* (พ.ศ.2545)
 - *The Village* (พ.ศ.2547)
 - *Lady in the Water* (พ.ศ.2549)

- *The Happening* (พ.ศ.2551)

ภาพยนตร์สารคดีและหนังสือเกี่ยวกับอัตชีวประวัติและการสร้างสรรค์ผลงาน
ภาพยนตร์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ได้แก่

- ภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *Buried Secret of M. Night Shyamalan* (2004) ของ
Nathaniel Kahn

- หนังสือเรื่อง *The Man Who Heard Voices or, How M. Night Shyamalan
Riskyed His Career with a Fairy Tale* ของ Michael Bamberger

นอกจากนั้นแล้ว เพื่อให้ได้ข้อมูลในการวิเคราะห์ที่ครอบคลุมมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยยัง
ได้ใช้การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ ซึ่งได้แก่ นักเขียนอิสระ
นักเขียนบทละคร ภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้ตัดต่อภาพยนตร์ ผู้ควบคุมการผลิตภาพยนตร์
และอาจารย์สาขาวิชาการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ คณะนิเทศศาสตร์ รวมทั้งหมดจำนวน 5 คน
ได้แก่

- ไกรสร วงศ์อนันต์ศักดิ์ หัวหน้าสาขาวิชาการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ คณะนิเทศศาสตร์
มหาวิทยาลัยรังสิต

- แคนนี่ แสง ผู้เขียนบท ผู้กำกับ ผู้ตัดต่อและผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ไทย ฮองกง
และฮอลลีวูด

- ทรงยศ สุขมากอนันต์ ผู้เขียนบทและผู้กำกับภาพยนตร์ไทย

- ธรรมบุญ สกลบุญถนอม ผู้เขียนบทภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์โฆษณาไทยและ
อาจารย์พิเศษ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

- วิวัฒน์ กฤษณาเวศน์ นักเขียนอิสระและผู้เขียนบทละครโทรทัศน์

บทที่ 4

ประวัติ แรงบันดาลใจในการสร้างผลงาน และผลงานของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเป็นทั้งผู้เขียนบทและผู้กำกับภาพยนตร์ที่โด่งดังอย่างมาก ตั้งแต่ภาพยนตร์เชิงพาณิชย์เรื่องแรกของเขา *The Sixth Sense* ได้ลงโรงฉายในปีพ.ศ.2542 ภาพยนตร์ของเขากลายเป็นปรากฏการณ์ใหม่สำหรับภาพยนตร์แนวนาฏกรรมระทึกขวัญ ผู้คนในช่วงนั้นต่างมีคำติดปากที่มาจากบทพูดของโคล เซียร์ในภาพยนตร์เรื่องนี้ที่ว่า “I see dead people” เขาได้รับการยกย่องในการนำเสนอเรื่องราวของเด็กที่สามารถสื่อสารกับวิญญาณได้อย่างน่าสนใจและตลกขบขันที่หักมุมในแบบที่คนดูคาดไม่ถึง เขาถึงกับได้รับการยกย่องให้เป็นสตีเวน สปีลเบิร์กคนต่อไป ภาพยนตร์เรื่องต่อมาของเขาก็กังคงได้รับความสนใจมาโดยตลอด ถึงแม้จะได้รับคำวิจารณ์ที่ทั้งดีและร้ายบ้าง แต่ทั้งหมดก็เป็นเรื่องของรสนิยมของแต่ละคน เขามีเอกลักษณ์ในการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญเป็นของตัวเอง มีความเชี่ยวชาญในการนำเสนอแก่นเรื่องประจำตัวของเขา ซึ่งก็คือ “ชีวิตของคนเราจะสามารถดำเนินไปอย่างมีจุดประสงค์และมีความหมายที่ยิ่งใหญ่ได้อย่างไรบ้าง” เขาเคยประกาศว่าเขาต้องการเป็นสุดยอดแห่งการเขียนบท และเขาก็คิดว่าเขาสามารถประสบความสำเร็จได้มากกว่าที่เขาเป็นอยู่ในตอนนี้ ซึ่งก็ไม่ใช่เรื่องที่น่าประหลาดใจ เพราะภาพยนตร์ทุกเรื่องของเขาก็ต่างสร้างรายได้มหาศาล แต่กว่าที่เขาจะเดินทางมาถึงจุดนี้ได้ ชีวิตเขาก็ได้ผ่านเรื่องราวมากมาย ซึ่งมีทั้งร้ายและดีจนหล่อหลอมให้เขากลายเป็นผู้เขียนบทและผู้กำกับชื่อดัง นามว่า “เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน”

ที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้จะเป็นการนำเสนอประวัติ แรงบันดาลใจและผลงานในการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวผู้สร้างและผลงานของเขา ทั้งยังสะท้อนให้เห็นถึงมุมมอง ความเชื่อ และค่านิยมของผู้สร้างรวมไปถึงแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญ

4.1 ประวัติของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน (M. Night Shyamalan) หรือชื่อจริง คือ มาโนช เนลลียัตตู ชยามาลาน (Manoj Nelliatu Shyamalan) ซึ่งความจริงนามสกุลของเขาอ่านออกเสียงว่า ชา-มา-ลอน (Sha-ma-lon) (Michael Bamberger, 2006 : 3) เขาเป็นผู้กำกับชาวอเมริกันที่มีชื่อเสียงอินเดีย เกิดเมื่อวันที่ 6 สิงหาคม ค.ศ. 1970 ที่ปอนดิเชอริ ในประเทศอินเดีย แต่เขามาเติบโตและใช้ชีวิตอยู่ที่เพนน์ วัลเลย์ เมืองฟิลาเดลเฟีย รัฐเพนซิลวาเนีย ประเทศสหรัฐอเมริกาตั้งแต่มียายุได้แค่ 6 สัปดาห์ เขามีพี่สาวอีกหนึ่งคนที่อายุห่างกัน 6 ปี

ทั้งพ่อและแม่รวมทั้งเครือญาติอีก 12 คน ประกอบอาชีพทางด้านวงการแพทย์ จึงสามารถพูดได้ว่าเขาได้เติบโตขึ้นมาในครอบครัวแพทย์ พ่อต้องการให้เขาเจริญรอยตามอาชีพของครอบครัว พ่อได้ส่งเขาเข้าเรียนในโรงเรียนแคธอลิก ชื่อ วอลดรอน เมอร์ซี อคาเดมี (Waldron Mercy Academy) และศึกษาต่อที่ อีพิสโคปอล อคาเดมี (The Episcopal Academy) ซึ่งเขาเป็นเด็กอินเดียตัวเล็กๆแค่เพียงคนเดียวในโรงเรียนที่ไม่ได้มีความสามารถโดดเด่นอะไร การที่เขาได้เข้าเรียนที่โรงเรียนของศาสนาคริสต์ นิกายแคธอลิกตั้งแต่เด็ก ทั้งที่ครอบครัวของเขาไม่ได้นับถือศาสนาคริสต์ เนื่องจากพ่อแม่อยากให้เขาได้อยู่ในสภาพแวดล้อมที่เคร่งครัดในเรื่องของระเบียบวินัยเป็นสิ่งสำคัญ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมักมีความสัมพันธ์ที่ตึงเครียดกับพ่อแม่ในช่วงวัยรุ่น พ่อแม่มักห้ามไม่ให้เขากลับบ้านเกินห้าทุ่ม ซึ่งแตกต่างจากเด็กวัยรุ่นชาวอเมริกันทั่วไปเป็นอย่างมาก การเลี้ยงดูแบบตะวันตกออกในประเทศตะวันตกนี้เองที่ทำให้เราทราบว่าเขาต้องอยู่ท่ามกลางความแตกต่างของวัฒนธรรมตั้งแต่ยังเด็ก ซึ่งมันก็ส่งผลไปถึงการสร้างภาพยนตร์ของเขาด้วย (Anupama Chopra และ Arthur J. Pais, 1999)

ช่วงการเลือกเข้าเรียนในมหาวิทยาลัย พ่ออยากให้เขาเข้าเรียนในโรงเรียนการแพทย์ที่มีชื่อเสียงหลายแห่ง แต่เขาก็ตัดสินใจเลือกเรียนทางด้านภาพยนตร์ เขามายืนต่อหน้าพ่อแม่และยืนอยู่ในห้องที่มีรูปภาพของสมาชิกในครอบครัว 12 คนที่ประกอบอาชีพทางด้านวงการแพทย์ติดอยู่บนฝาผนัง เขาบอกพ่อและแม่ว่าเขาไม่อยากจะเข้าโรงเรียนแพทย์ แต่เขาอยากเป็นนักสร้างภาพยนตร์ ซึ่งความปรารถนาของเขาเด่นชัดมากตั้งแต่สมัยเขาศึกษาอยู่ระดับมัธยมปลาย เขาได้รับหน้าที่ให้เป็นคนออกแบบหนังสือรุ่นและบนหน้าที่มีรูปของเขาอยู่ เขาได้ออกแบบให้เหมือนปกนิตยสารดังและเขียนบนภาพนั้นไว้ว่า “สุดยอดผู้กำกับ” แม่และพ่อกล่าวในบทสัมภาษณ์ของหนังสือพิมพ์อินเดียทูเดย์ (Anupama Chopra และ Arthur J. Pais, 1999) ว่าเมื่อเธอได้ยินว่าเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานไม่ต้องการเป็นแพทย์ตามรอยครอบครัว พ่อและแม่กลัวมาก

เพราะภาพยนตร์เป็นสิ่งที่แตกต่างออกไปจากสิ่งที่ครอบครัวคุ้นเคย และหากเกิดปัญหาที่ไม่รู้ว่าจะช่วยลูกได้อย่างไร แต่เขาเป็นเด็กที่จริงจังและดีใจมาก เขาเป็นคนที่ทำงานหนักและทุ่มเท แม่กล่าวว่าเธอรู้ว่าถ้าเขาตั้งใจจะทำอะไร เขาต้องทำได้แน่ แต่ไม่เคยคิดว่าเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานจะเลือกเดินมาในเส้นทางของภาพยนตร์ เขาเดินออกจากกรอบของครอบครัวมาไกลมากจนพ่อและแม่ไม่อยากจะเชื่อ พ่อก็ยังคงต้องการให้เขาเป็นแพทย์ พ่อกล่าวว่าเมื่อ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมาบอกว่าอยากจะทำภาพยนตร์ เขาค่อนข้างกังวลและคิดว่าจะมีสักกี่คนที่ประสบความสำเร็จในวงการนี้ แต่แม่ก็คอยให้กำลังใจให้เขาเดินตามความฝันจนได้เข้าเรียนต่อที่มหาวิทยาลัยนิวยอร์ก ในแมนฮัตตัน ด้านศิลปศาสตร์ วิชาเอกภาพยนตร์ในเวลาต่อมา

หลังจากที่เขาได้สร้างภาพยนตร์เรื่อง *Praying with Anger* ซึ่งเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกของเขา ผู้เป็นพ่อก็เริ่มมีความมั่นใจว่าเขาจะไปได้ไกลในวงการนี้ พ่อกล่าวว่า นอกจากการเรียนเพื่อสร้างภาพยนตร์แล้ว เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานยังสนใจในเรื่องของจิตวิทยาควบคู่ไปด้วย ซึ่งความสนใจนี้ก็ส่งผลอย่างมากต่อความสำเร็จในการสร้างสรรค์ผลงานของเขา จนสุดท้ายเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานก็จบการศึกษาทางด้านศิลปศาสตร์ วิชาเอกภาพยนตร์ในปี พ.ศ.2535 ที่มหาวิทยาลัยนิวยอร์ก ซึ่งนี่เองที่ทำให้เขาได้รับชื่อกกลางว่า “ไนท์” (Night)

ชื่อ “ไนท์” ของเขาเริ่มจากความคิดที่ว่าทำไมเขาถึงไม่มีชื่อกกลาง เขอยกมีชื่อกกลางที่โดดเด่น ต่างจากคนอินเดียในอเมริกาทั่วไปที่มักใช้ชื่อว่า บ็อบ ไมค์ หรือแซม แล้วเขาก็นึกชื่อพ่อของเขาที่ชื่อเนลเลียต (Nelliate) แต่มันก็ยังฟังดูไม่เข้ากับชื่อของเขา เมื่อเขานึกถึงสิ่งที่คนอินเดีย-อเมริกันนิยมซึ่งก็คือ เทพ การบูชาธรรมชาติ สิ่งทีลึกลับผสมกับการได้นึกถึงตัวอย่างจากชื่อของวิลเลียม ลีส ฮีท-มูน (William Least Heat-Moon) ซึ่งเป็นคำนามที่สื่อความหมายถึงตัวตนของวิลเลียมได้ดี เขาก็นึกชื่อหนึ่งขึ้นมาได้ คือ คำว่า “ไนท์” (Night) ที่แปลว่ายามค่ำคืน แล้วเขาก็ชอบชื่อนี้ในทันที ซึ่งเขาใช้เวลาเป็นปีกว่าที่จะค้นพบชื่อนี้ได้

คำว่า “ไนท์ (Night)” เป็นคำง่ายๆ ในภาษาอังกฤษที่เด็กทารกจะเรียนรู้เป็นกลุ่มคำแรกๆ และคนเราจะพูดคำนี้ถึงวันละหลายสิบครั้งต่อวัน คำๆ นี้ปรากฏอยู่ทุกหนแห่ง จากที่ไม่เคิล เบมเบอ์เกอร์ได้กล่าวไว้ในหนังสือเรื่อง *The Man Who Heard Voices: Or, How M. Night Shyamalan Risked His Career on a Fairy Tale* (2006) ว่า เมื่อเราหาคำว่าไนท์ (Night) นี้ในเว็บไซต์ค้นหาข้อมูลของกูเกิ้ล (Google) ก็จะปรากฏคำที่ค้นพบประมาณ 3 ล้านแหล่ง รายการแรกที่จะพบคือ ไนต์ที่เป็นชื่อหนังสือของเอลี วีเซล (Elie Wiesel) รายการที่สองคือ ไนต์ที่เป็นชื่อภาพเขียนของแวน โก๊ะ (Van Gogh) รายการที่สามคือ ไนต์จากชื่อรายการโทรทัศน์แซท

เทอเดย์ไนท์ไลฟ์ (Saturday Night Live) และรายการที่สี่ คือคำว่า เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน (M. Night Shyamalan) (Michael Bamberger, 2006 : 17-18)



ภาพที่ 4.1 เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานหลงใหลกับการสร้างภาพยนตร์ตั้งแต่วัยเด็ก เริ่มจากการที่ได้ชมภาพยนตร์เรื่อง *Star Wars* แล้วเขาก็ได้ทดลองถ่ายภาพยนตร์จากกล้องซูเปอร์เอกของพ่อ (Anupama Chopra และ Arthur J. Pais, 1999) เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานยังกล่าวเสริมในการให้สัมภาษณ์กับ Rebecca Murray เผยแพร่ใน www.about.com ว่า “แรงบันดาลใจในการเป็นนักสร้างภาพยนตร์ของผม เริ่มจากตอนที่ผมไปที่สนามบินเจเอฟเคเพื่อไปส่งพ่อแม่ไปที่ประเทศอินเดีย ตอนนั้นผมมีอายุเพียง 11 ปี วันนั้นสายการบินที่ไปอินเดียของพ่อแม่ผมเกิดการล่าช้า ทำให้พวกเราต้องนั่งรออยู่ที่สนามบินเป็นเวลานาน ผมจึงเดินไปที่ร้านหนังสือ และที่นั่นมีหนังสือของ Spike Lee หนังสือเล่มนั้นชื่อ “*Spike’s Gotta Have It*” ผมได้ซื้อหนังสือเล่มนั้นมาเมื่ออ่านแล้วผมก็ชอบมัน ในหนังสือกล่าวว่า “คุณรู้หรือไม่ว่าคุณเองก็สร้างภาพยนตร์ได้ ไม่ได้มีใครเกิดมาเพื่อเป็นนักสร้างภาพยนตร์ตั้งแต่กำเนิด แล้วก็ไม่มีครอบครัววิเศษครอบครัวไหนที่จะผลิตนักสร้างภาพยนตร์ขึ้นมาโดยเฉพาะ คุณสามารถสร้างภาพยนตร์ได้เลย” และนั่นเป็นจุดเริ่มต้นที่ผมจริงจังในการคิดสร้างภาพยนตร์”

ถึงแม้จะไม่มีใครสักคนในครอบครัวที่รู้เรื่องเกี่ยวกับภาพยนตร์ แม้ว่าพ่อจะอยากให้เขาเป็นหมอเหมือนสมาชิกส่วนใหญ่ในครอบครัว แต่แม่ก็เป็นกำลังใจให้เขาทำตามความฝันเสมอมา ตอนเด็กๆเขาจะรวบรวมเด็กๆที่อาศัยอยู่ในละแวกบ้านมาอยู่ที่สนามหลังบ้านเพื่อสร้างภาพยนตร์ พ่อเล่าในบทสัมภาษณ์ของหนังสือพิมพ์อินเดียทูเดย์ (Anupama Chopra และ Arthur J. Pais, 1999) โครงเรื่องส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องของคนที่ร่ำรวยที่สุดในประเทศอินเดีย และตอนเด็กๆเขาก็ชอบสร้างภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องเกี่ยวกับวิญญาณ สิ่งลึกลับ ซึ่งคำบอกเล่าของพ่อก็เป็น

อีกหลักฐานที่สะท้อนปมในใจของเขาที่ต้องการความสำเร็จและการยอมรับจากความร่ำรวย และ ยังสะท้อนให้เห็นว่าเขามีความสนใจในเรื่องลึกลับและจิตวิญญาณตั้งแต่วัยเด็ก แม้ยังเล่าต่อในบทสัมภาษณ์ของหนังสือพิมพ์อินเดียเพียงอย่างเดียว เธอมักจะเล่านิทานจากตำนานเทพของฮินดูให้เขา ฟังอยู่บ่อยๆ และเขาก็ได้ฟังเรื่องภูติผี วิญญาณจากพ่อและย่า

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเติบโตมากับภาพยนตร์ของสตีเวน สปีลเบิร์กและจอร์จ ลูคัส เขาชื่นชมผู้กำกับ สตีเวน สปีลเบิร์ก และอัลเฟรด ฮิตช์ค็อกเป็นอย่างมากและพูดได้ว่า ผู้กำกับเหล่านี้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ของเขา หนึ่งในภาพยนตร์เรื่องโปรดของเขาคือเรื่อง *The Exorcist* (1973) และการที่เขาถูกส่งเข้าโรงเรียนแคธอลิกและได้เรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องศาสนาคริสต์นิกายแคธอลิกมาตลอด ทำให้เขามีฐานความรู้เกี่ยวกับศาสนาคริสต์ และด้วยความเป็นวัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยแห่งการค้นหา เขาจึงหันมาสนใจเรื่องของจิตวิญญาณและเรื่องที่ไม่เกี่ยวกับศาสนาคริสต์มากขึ้น และเนื่องด้วยนิสัยรักการอ่านของพ่อแม่ที่มักชอบอ่านหนังสือให้เขาฟังเมื่อเขายังเด็ก ทำให้นิสัยนี้ติดมาถึงตัวเขาด้วย เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน จัดว่าเป็นคนที่รักการอ่านอย่างมากคนหนึ่ง (Anupama Chopra และ Arthur J. Pais, 1999) และนิสัยรักการอ่านนี้เองที่ทำให้เขามีความรอบรู้ ใส่ใจในรายละเอียดเล็กๆน้อยๆต่างๆ เก็บเล็กผสมน้อย สร้างสม เป็นแนวคิดที่แปลกใหม่และสร้างสรรค์ พี่สาวของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานได้กล่าวเสริมในบทสัมภาษณ์ของหนังสือพิมพ์อินเดียเพียงอย่างเดียวว่า เขาเป็นนักเขียนที่เก่งมากตั้งแต่ยังเป็นวัยรุ่น การเขียนเป็นสิ่งที่เขาสนใจเป็นอันดับหนึ่งและตอนนี้เขาก็ยังคงรักการเขียน สิ่งนี้เองที่เป็นสิ่งที่บ่งบอกว่าเขามีทั้งพรสวรรค์จากความสามารถที่โดดเด่นในการเป็นนักเขียนและพรแสวงจากการรักการอ่าน เขาจึงได้กลายเป็นนักเขียนบทภาพยนตร์ที่สร้างความตกตะลึงให้คนทั้งโลก แม้มักกล่าวในบทสัมภาษณ์ของหนังสือพิมพ์อินเดียเพียงอย่างเดียว ตอนแรก เธอคิดว่าการสร้างภาพยนตร์เป็นเหมือนแค่การเล่นสนุกไปวันๆสำหรับเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน แต่เมื่อเขาอายุได้ 14 ปีหรือประมาณนั้น เขาได้เข้าไปคุยกับอาจารย์ที่ปรึกษาของโรงเรียนมัธยมที่เขาศึกษาอยู่ (Episcopal Academy) เพื่อถามว่า “สตีเวน สปีลเบิร์กต้องมีจุดเริ่มต้นมาจากจุดไหนสักแห่งแน่ๆ” คำพูดนี้เป็นเหมือนสิ่งที่บ่งบอกอย่างชัดเจนว่าเขามีแรงบันดาลใจที่แรงกล้าในความต้องการเป็นนักสร้างภาพยนตร์อย่างจริงจัง และในระหว่างอายุ 10-16 ปีของเขา เขาก็ได้สร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ส่วนตัวรวมทั้งหมดถึง 45 เรื่อง

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานได้สร้างภาพยนตร์เรื่องแรกเป็นภาพยนตร์กึ่งอัตชีวประวัติ แนวดราม่า ซึ่งเป็นเรื่องราวที่สะท้อนตัวตนของเขาและเขาก็รับหน้าที่เป็นคนสื่อสารมันออกมาด้วยตัวเอง ชื่อเรื่อง *Praying with Anger* มีคำกล่าวว่า “ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์เรื่องแรก ผู้สร้าง

มักจะต้องการพูดถึงเรื่องที่เขาารู้ดีและใกล้ตัวที่สุด ซึ่งก็คือเรื่องราวของตัวเอง” (ไกรสร วงศ์อนันต์ศักดิ์ สัมภาษณ์เมื่อ วันที่ 30 มีนาคม พ.ศ.2552) ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงเป็นอีกหลักฐานหนึ่งที่ทำให้เห็นความสัมพันธ์ที่ีระหว่างเขากับแม่ แต่เขามีปัญหาความสัมพันธ์กับพ่อ ซึ่งปัญหาอาจเกิดจากความคาดหวังที่พ่อมีต่อเขาในการอยากให้เป็นแพทย์และได้ดีตามแนวทางของครอบครัว เรื่องราวเกี่ยวกับภาพยนตร์เรื่องนี้ แม่เขาไม่ได้บอกออกมาโดยตรง โดยที่เขาได้เปลี่ยนสถานการณ์ในเรื่องให้เป็นฉากที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตเขาบ้างและเป็นสถานการณ์ที่สร้างขึ้นบ้าง เพราะเขากล่าวต่อสื่อมากมายในเทศกาลภาพยนตร์โตรอนโต ปี พ.ศ.2535 ซึ่งเป็นครั้งแรกที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ออกฉายว่าเป็นภาพยนตร์กึ่งอัตชีวประวัติของเขา แต่มันก็แสดงออกอย่างชัดเจนถึงความรู้สึกที่แท้จริงของเขาต่อรากเหง้า ความเป็นคนอินเดียที่เติบโตขึ้นมาในวัฒนธรรมอเมริกันและ ความสัมพันธ์ต่อคนในครอบครัว ขณะที่สร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ เขายังเป็นนักศึกษาอยู่ที่มหาวิทยาลัยนิวยอร์กและทุนในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ก็มาจากการหยิบยืมจากเงินของครอบครัวและเพื่อน ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ถูกฉายในงานเทศกาลภาพยนตร์โตรอนโต ในปี พ.ศ. 2535 และได้ฉายให้คนดูแบบเก็บเงินที่โรงภาพยนตร์แห่งหนึ่งเป็นเวลา 1 สัปดาห์

ในงานเทศกาลภาพยนตร์โตรอนโตนี้เอง เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานได้รับการแนะนำให้รู้จักกับเดวิด โอเวอร์เบย์ที่ได้ทำนายไว้ว่า ผู้ที่หลงใหลภาพยนตร์ทั่วโลกจะต้องได้เห็นผลงานของ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน อีกมากมายในอนาคตอันใกล้อย่างแน่นอน ภาพยนตร์เรื่อง *Praying with Anger* ยังได้ออกอากาศทางโทรทัศน์ในประเทศแคนาดาอีกด้วย ภาพยนตร์เรื่องนี้ถ่ายทำที่เซนต์ไนท์ หรือที่รู้จักกันว่า มาตราสหรือมัทราส ซึ่งเป็นบ้านเกิดของแม่ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ในประเทศอินเดียซึ่งเธอได้ไปใช้ชีวิตในช่วงที่ตั้งครรภ์เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานที่นั่นก่อนที่จะไปคลอดที่ปอนดิเชอริ ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์เพียงเรื่องเดียวของ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ที่ไม่ได้ถ่ายทำในเมืองฟิลาเดลเฟีย ประเทศสหรัฐอเมริกา

ในปี พ.ศ.2536 เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานได้แต่งงานกับหมอลชาวอินเดีย ชื่อ ภาวนา วาสวานี (Bhavna Vaswani) เพื่อนนักศึกษาที่เขาได้รู้จักตั้งแต่สมัยเรียนอยู่ที่มหาวิทยาลัยนิวยอร์ก เธอเป็นหญิงที่เพียบพร้อมทั้งรูปลักษณ์ภายนอกที่สวยงามและกิริยามารยาทที่เรียบร้อย รวมทั้งการศึกษาที่ดี (Michael Bamberger, 2006 : 4) เธอจบถึงปริญญาเอกและมีอาชีพเป็นจิตแพทย์เด็ก และต่อมาพวกเขาก็ได้มีลูกสาวด้วยกัน 2 คน



ภาพที่ 4.2 เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานและภรรยา ภาวนา วาสวานี ชยามาลาน

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน เขียนบทและกำกับภาพยนตร์เรื่องที่ 2 ของเขา ชื่อเรื่อง *Wide Awake* ในปี พ.ศ.2541 ถึงแม้ว่าจะได้ออกฉายในปี พ.ศ.2544 ภาพยนตร์เรื่องนี้ พ่อแม่ของเขายังได้เป็นผู้ร่วมอำนวยความสะดวกสร้าง ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์แนวนาฏกรรมหรือดราม่าเกี่ยวกับเด็กชายในโรงเรียนแคธอลิกอายุ 10 ขวบที่เริ่มตามหาพระเจ้าหลังจากการเสียชีวิตของปู่ ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้นักแสดงที่มีชื่อเสียงมาเป็นนักแสดงสมทบมากมายและได้ถ่ายทำที่โรงเรียนที่ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน เคยเข้าเรียนตอนเด็กๆ ภาพยนตร์เรื่องนี้ก็เป็นอีกหลักฐานหนึ่งที่แสดงออกถึงตัวตนของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ได้อย่างชัดเจน ตัวละครหลักที่เขาสร้างขึ้นก็คือตัวแทนของตัวเอง มันสะท้อนให้รู้ว่าเขาไม่ค่อยเชื่อในวิทยาศาสตร์ เพราะวิทยาศาสตร์หรือพ่อแม่ซึ่งเป็นตัวแทนของวิทยาศาสตร์ไม่สามารถอธิบายได้ว่าเมื่อปู่ของเขาเสียชีวิตไปแล้วจะไปอยู่ที่ไหนและจะได้อยู่บนสวรรค์หรือไม่ เขามีความอยากรู้อยากเห็นและสนใจในเรื่องของศาสนา พระเจ้าและสิ่งเร้นลับเหนือธรรมชาติเสมอมา ภาพยนตร์เรื่องนี้ทำให้เขาได้เข้าชิงรางวัล Young Artist Award สาขาภาพยนตร์ยอดเยี่ยมและการแสดงยอดเยี่ยมในปี พ.ศ.2542 แต่รายได้ออกมาไม่ดีเท่าที่ควร ซึ่งในตอนนั้นภาพยนตร์ของเขาเป็นภาพยนตร์นอกกระแสทุนต่ำตามแบบของวัยรุ่นที่อยากทดลองทำอะไรตามความฝัน แต่ความล้มเหลวของภาพยนตร์สองเรื่องแรกนี้ ทำให้เขาได้พบว่าความจริงแล้วเขาไม่ได้อยากทำภาพยนตร์นอกกระแส แต่เขาอยากทำภาพยนตร์กระแสหลักเพื่อคนดูส่วนใหญ่ต่างหาก และในปีเดียวกันนี้เองเขาได้ร่วมเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง *Stuart Little* ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่เด็กๆทั่วโลกชื่นชอบเป็นอย่างมาก

ต่อมาเขาได้สร้างภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (1999) เขาได้ใช้ฉากในภาพยนตร์ที่เขาเคยทำไว้ตอนเด็กใส่เข้าไปในภาพยนตร์เรื่องนี้ด้วย แล้วตามมาด้วยภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (2000) *Signs* (2002) *The Village* (2004) ซึ่งแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์ทุกเรื่องมาจากภาพยนตร์ที่เขาเคยทำในวัยเด็ก ยกเว้นเรื่อง *Lady in the Water* (2006) ซึ่งแม้จะไม่ใช่เรื่องที่ได้แรงบันดาลใจมาจากวัยเด็กของเขา แต่ก็เป็นที่านที่เขาสร้างขึ้นเองเพื่อใช้เล่าเป็นนิทานก่อนนอนให้ลูกสาวทั้งสองฟังอยู่บ่อยครั้งและภาพยนตร์เรื่องล่าสุดของเขา คือเรื่อง *The Happening* (2008)

กลางปี พ.ศ.2549 เขาได้ย้ายครอบครัวไปอยู่แกลดวิน รัฐเพนซิลวาเนีย (Gladwyne, Pennsylvania) ใกล้สถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์ของ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ในเมืองฟิลาเดลเฟีย

ปัจจุบันเขามีอาชีพเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ นักเขียนบทภาพยนตร์และผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ มีบริษัทผลิตภาพยนตร์เป็นของตัวเองชื่อ บลิงดิง เอจด์ พิคเจอร์ส (Blinding Edge Pictures) ซึ่งตั้งอยู่ที่เบอร์วิน รัฐเพนซิลวาเนีย (Berwyn Pennsylvania) ขณะที่เขียนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ (กันยายน พ.ศ.2552) เขาได้เริ่มถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องใหม่ ชื่อ *Avatar: The Last Airbender* ในเดือนพฤษภาคม ปี พ.ศ.2552 ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกดัดแปลงมาจากละครชุดแอนิเมชันทางโทรทัศน์ของเด็กซึ่งออกฉายทางช่อง Nickelodeon เรื่อง *Avatar : The Last Airbender* ซึ่งเป็นเรื่องราวที่ได้รับอิทธิพลจากศิลปะของทางเอเชียและเรื่องของศิลปะการต่อสู้ที่หลากหลาย ซึ่งในขณะเดียวกัน เจมส์ คาเมรอนก็กำลังสร้างภาพยนตร์เรื่องใหม่ที่ชื่อ *Avatar* เช่นเดียวกัน ซึ่งความพ้องกันของชื่อเรื่องอาจสร้างความสับสนได้ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานจึงเปลี่ยนให้ทั้งตัวเขาและทีมงานทุกคนเรียกภาพยนตร์เรื่องนี้ใหม่ว่า *The Last Airbender* ภาพยนตร์เรื่องนี้เขาจะร่วมงานกับ Paramount Pictures MTV Films และ Nick Movies เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานได้เล่าว่าเขาเริ่มสนใจที่จะทำภาพยนตร์เรื่องนี้เนื่องจากในวันฮาโลวีน ลูกสาวคนหนึ่งของเขาอยากแต่งตัวเป็น Katara ซึ่งเป็นตัวละครตัวหนึ่งใน *Avatar : The Last Airbender* ตั้งแต่นั้นมาเขาก็เลยดูละครเรื่องนี้กับลูกๆและภรรยาเป็นประจำ มันทำให้รู้สึกประทับใจและอยากติดตามตอนต่อไปของละคร จึงคิดว่าละครเรื่องนี้ น่าจะสามารถนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ที่เยี่ยมยอดได้แน่ๆ เขาก็เลยตัดสินใจสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ ซึ่งคาดว่าจะลงโรงออกฉายในปี พ.ศ.2553

4.2 แรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

ครั้งหนึ่งเขาได้ถูกนักข่าวถามว่า อยากให้ตัวเองได้รับการจดจำในด้านไหนมากที่สุด คำตอบของเขาคือ “ความแปลกใหม่และความสร้างสรรค์ (Originality)” (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, 2550 : 324) ด้วยเหตุนี้เองที่ทำให้เขาชะลอการเขียนบทเรื่อง *The Sixth Sense* ไว้ถึง 6 ปี เมื่อได้ยินว่ากำลังจะมีการสร้างภาพยนตร์เกี่ยวกับเด็กที่เห็นวิญญาณเรื่อง *Casper* ทั้งที่ทั้งสองเรื่องนี้ไม่ได้มีความคล้ายคลึงกันเลย อีกครั้งที่เขากำลังเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* ซึ่งเดิมเป็นเรื่องของฆาตกรโรคจิต และมัลคอล์ม โครว์ไม่ได้เป็นจิตแพทย์เด็กเหมือนในฉบับที่ได้ออกโรงฉาย แต่มัลคอล์ม โครว์เป็นช่างภาพอาชญากรรม เมื่อเขาเขียนไปเรื่อยๆ เขาก็ตระหนักได้ว่า เขากำลังดำเนินรอยตามภาพยนตร์เรื่อง *Silence of the Lambs* เขาจึงแก้บทภาพยนตร์ของเขาถึง 10 ร่างจนออกมาเป็นฉบับที่ผู้ชมได้เห็นกับในภาพยนตร์ เขาเป็นคนที่กังวลเรื่องของการสร้างผลงานว่าจะไปบังเอิญเหมือนหรือคล้ายคลึงภาพยนตร์เรื่องอื่นมาก

เนื่องจากความต้องการเป็นที่ยอมรับในด้านความแปลกใหม่และความสร้างสรรค์ ภาพยนตร์เกือบทุกเรื่องของเขาดำเนินมาจากรายการเรื่องจริงในชีวิตของเขาเอง ฉากจำนวนมากได้ถูกสร้างขึ้นตามแบบหนังสั้นกว่า 45 เรื่อง ที่เขาเคยถ่ายไว้ในวัยเด็ก เขายึดประสบการณ์จากชีวิตจริงและนำมาผสมผสานกับแก่นเรื่องหลักของแต่ละเรื่องที่ต้องการนำเสนอ

ภาพยนตร์เรื่องแรกของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน เรื่อง *Praying with Anger* เป็นภาพยนตร์ที่เขาได้รับแรงบันดาลใจมาจากตัวเองทั้งสิ้น แต่มีเรื่องราวเหตุการณ์บางอย่างที่ถูกแต่งขึ้นเพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับภาพยนตร์ เขาเป็นคนที่รักและผูกพันกับแม่มาก เหมือนกับตัวละครที่ถูกสร้างไว้ในภาพยนตร์ แต่ดูเหมือนว่าเขาจะมีปัญหาความสัมพันธ์กับพ่อ โดยสร้างตัวละครให้รู้สึกถึงความเฉาขาดกับพ่อในตอนแรกและมารู้ว่าความจริงแล้วทั้งคู่รักกันในตอนท้าย ซึ่งการสร้างตัวละครในภาพยนตร์เรื่องนี้อาจเป็นการสะท้อนปมที่แท้จริงของครอบครัวของเขา ซึ่งปัญหาที่เห็นได้ชัดระหว่างเขาและพ่อคือปัญหาการเลือกทางเดินชีวิต พ่อได้เลือกและปูทางทุกสิ่งมาให้เขาเป็นหมอตตามรอยครอบครัว แต่เขากลับเลือกเดินออกจากครอบครัวไปไกลจนแทบจะพูดได้ว่าเป็นชั่วตรงข้ามกับสิ่งที่พ่ออยากให้เขาเป็น แต่ถึงอย่างไรเขาก็มีแม่ที่ยังคอยให้กำลังใจอยู่เสมอมาจนทำให้มันเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้และเขาก็เลือกที่จะเขียนบท กำกับและแสดงนำในภาพยนตร์เรื่องนี้เสียเอง

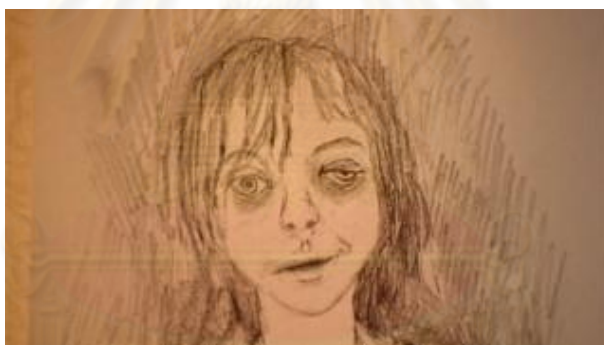
ภาพยนตร์เรื่อง *Wide Awake* ก็ได้รับแรงบันดาลใจจากความอยากรู้อยากเห็นของเขา เนื่องจากครอบครัวนับถือศาสนาฮินดู แต่ส่งเขาเข้าเรียนในโรงเรียนของศาสนาคริสต์ นิกายแคธอลิกที่เคร่งครัดในเรื่องของศาสนาและระเบียบวินัยมาโดยตลอด เขาจึงมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องของศาสนาคริสต์อยู่มาก รวมถึงการได้เกิดมาในครอบครัวของนักวิทยาศาสตร์ที่ทุกอย่างต้องมีหลักการ มีความเป็นเหตุเป็นผล แต่ดูเหมือนมันจะอธิบายความสงสัยบางอย่างไม่ได้ เขาจึงแสวงหาบางสิ่งที่จะตอบคำถามที่เขาถามไว้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ให้ได้ ภาพยนตร์นี้เรื่องส่วนใหญ่ถ่ายทำที่โรงเรียนสมัยประถมที่เอ็ม. ไนท์ ซยามาลานเคยเรียนอยู่จริง และตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็มีอายุ 10 ขวบ ซึ่งเป็นช่วงวัยที่เขาได้เคยกล่าวไว้ในบทสัมภาษณ์ว่าเขาชอบมากที่สุด เพราะเป็นช่วงที่คนเรายังเชื่อความมหัศจรรย์และสิ่งที่เป็นไปไม่ได้อยู่

แรงบันดาลใจที่เกิดจากชีวิตจริงของเขาในภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* ก็มีการกล่าวขานกันว่าความจริงแล้ว โคล เซียร์ เด็กที่สามารถสื่อสารกับวิญญาณได้ ก็คือตัวของเอ็ม. ไนท์ ซยามาลานในวัยเด็กนั่นเอง ในสมัยเด็กเขาเป็นคนที่เก็บตัวเงียบไม่ค่อยสูงส่งกับใคร เหมือนกับตัวละครโคล เซียร์ที่เขาสร้างขึ้น ในภาพยนตร์เพื่อนๆ มักมองว่าโคล เซียร์เป็นตัวประหลาดเพราะมีพฤติกรรมแปลกๆ ส่วนเอ็ม. ไนท์ ซยามาลานก็มักจะถูกเพื่อนๆ มองว่าเป็นตัวประหลาดเช่นเดียวกัน เพราะเขาเป็นเด็กคนเดียวเพียงคนเดียวในโรงเรียน มีการไล่จากเหตุการณ์ที่อาจารย์ให้นักเรียนในชั้นวาดรูปอะไรก็ได้ แต่โคล เซียร์ก็วาดรูปชายถูกไขควงแทงคอ ซึ่งทำให้กลายเป็นเรื่องราวใหญ่โต ซึ่งก็เหมือนกับเหตุการณ์จริงของเอ็ม. ไนท์ ซยามาลานที่ครั้งหนึ่งเมื่ออาจารย์ในชั้นเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนในชั้นวาดภาพอะไรก็ได้ เอ็ม. ไนท์ ซยามาลานได้วาดภาพเด็กผู้ชายคนหนึ่งที่น่าตาดูน่ากลัว ชื่อ เฮนรี โดยเขาอ้างว่าเป็นเพื่อนเล่นในวัยเด็กของเขา ซึ่งในภายหลังมีการพบว่าเด็กชายในภาพที่เขาวาดขึ้นนั้น มีลักษณะคล้ายกับเด็กที่เคยจมน้ำจนเสียชีวิตในทะเลสาบใกล้ๆ บ้านพักสมัยเด็กของเขา

เรื่องราวการเสียชีวิตของเฮนรีเป็นที่กล่าวขานกันในแถบฟิลาเดลเฟียอย่างหนาหู เนื่องจากภายหลังที่เด็กคนนั้นเสียชีวิตที่ทะเลสาบ ผู้เป็นแม่ก็ฆ่าตัวตายตามด้วยการกระโดดน้ำตายในทะเลสาบแห่งเดียวกันนี้ และหลังจากนั้นก็ยังมีผู้เสียชีวิตจากการจมน้ำตายในทะเลสาบแห่งนี้ อีกหลายราย เอ็ม. ไนท์ ซยามาลานก็เคยเป็นหนึ่งในผู้เคราะห์ร้ายจากการจมน้ำตายในทะเลสาบแห่งนี้เช่นเดียวกัน เนื่องจากในสมัยเด็กเขาเคยไปเที่ยวเล่นที่ทะเลสาบแห่งนี้บ่อยครั้ง วันหนึ่งเขาได้เห็นกวางนอนบาดเจ็บอยู่กลางทะเลสาบน้ำแข็ง จึงพยายามเดินเข้าไปช่วย แต่แผ่นน้ำแข็งที่ปกคลุม

ทะเลสาบอยู่นั้นบางเกินไป ทำให้เขาพลัดตกลงไปได้แม้แน่น้ำแข็งและจมอยู่นานเกือบครึ่งชั่วโมง แต่สุดท้ายเขาก็รอดชีวิตมาได้โดยไม่มีใครสามารถอธิบายได้ว่าเขาฟื้นขึ้นมาได้อย่างไร

จากการบอกเล่าของเพื่อนๆสมัยเด็กเล่าว่า หลังจากรอดชีวิตจากการจมน้ำ เขาก็บอกกับเพื่อนๆว่ารู้สึกเหมือนมีคนมาดึงเขาขึ้นมาจากก้นทะเลสาบ ช่วงเวลาที่เขาจมน้ำนั้นเขาก็ได้พบกับผู้คนที่เขาทั้งรู้จักและไม่เคยรู้จักซึ่งเคยเป็นข่าวว่าเสียชีวิตจากการจมน้ำในทะเลสาบแห่งนี้ หลังจากเหตุการณ์จมน้ำครั้งนั้น เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานก็เปลี่ยนไปเป็นคนละคน จากเด็กชายที่ร่าเริง แจ่มใจ กลายเป็นคนที่มีโลกส่วนตัวอย่างชัดเจน เงียบขรึม และเริ่มจริงจังกับการถ่ายทำหนังสือของเขา ซึ่งเมื่อมีสื่อมวลชนมาสัมภาษณ์ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานถึงเรื่องนี้ เขาก็จะไม่พอใจในทันทีและเขาก็ไม่เคยปรึกษาพูดถึงเรื่องนี้กับใคร ซึ่งเป็นที่น่าประหลาดใจว่าพ่อและแม่ของเขาก็ไม่เคยรู้เรื่องนี้มาก่อน การเก็บเรื่องนี้เป็นความลับก็เป็นอีกเสน่ห์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน เหมือนกับการสร้างสรรค์ผลงานของเขาที่เน้นการเก็บงำและปกป้องความเชื่อหรือความลับบางอย่างไว้ให้ยังคงความมหัศจรรย์เพื่อเป็นกำลังใจให้คนเราต่อไป



ภาพที่ 4.3 ภาพวาดที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานวาดในวัยเด็ก โดยอ้างว่าเป็นเพื่อนของเขา ชื่อ เฮนรี ซึ่งภายหลังพบว่าเด็กในภาพนี้มีหน้าตาคล้ายกับเด็กที่เคยจมน้ำตายในทะเลสาบใกล้บ้านของเขา

ธิดา ผลิตผลการพิมพ์ (2550 : 325) ได้กล่าวไว้ในหนังสือเรื่อง "เขียนบทหนังชุด คนดูให้อยู่หมัด เล่ม 1" ว่าแรงบันดาลใจในภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* ตัวละครหลักของเรื่องตัวหนึ่งชื่อ เอไลจาห์ ไพรซ์ เป็นตัวละครที่เป็นโรคกระดูกหักง่ายตั้งแต่กำเนิด เขาต้องทนเจ็บปวดทรมานกับโรคประหลาด ความรู้สึกเหมือนคนพิการและต้องใช้เวลาส่วนมากของชีวิตนั่งอยู่บนรถเข็น เหตุการณ์นี้ก็ได้นำมาจากประสบการณ์จริงของ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน เมื่อครั้งที่เขาเคยเป็นนักกีฬาบาสเกตบอล ซึ่งเป็นกีฬาที่เขาชื่นชอบมาก แต่เขาก็กลับประสบอุบัติเหตุจนขาหักและต้อง

ใช้ชีวิตอยู่บนรถเข็นอยู่นาน เขากล่าวว่าเขาจำความรู้สึกผิดหวังต่อตัวเองและความหวาดกลัวว่า จะไม่สามารถเป็นนักกีฬาได้อีกได้เป็นอย่างดี เขาจึงได้ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกนั้นมาสู่ตัวละคร เอไลจาห์ ไพรซ์ ผู้เต็มไปด้วยความโกรธเกลียดชิงชังสังคมในภาพยนตร์เรื่องนี้



ภาพที่ 4.4 ตัวละครเอไลจาห์ ไพรซ์ในภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543)

ที่กระดุกเปราะจะต้องนั่งอยู่บนรถเข็นเกือบจะตลอดเวลา ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจาก ตอนที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานประสบอุบัติเหตุจนขาหักและต้องนั่งอยู่บนรถเข็นเช่นเดียวกัน

สำหรับแรงบันดาลใจในภาพยนตร์เรื่อง *Signs* ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับชาวไร่ที่เห็น สัญลักษณ์ประหลาดบนไร่และได้เผชิญกับมนุษย์ต่างดาวที่มากบุกไร่ข้าวโพดของตัวเองและ ภาพยนตร์เรื่อง *The Village* ซึ่งเป็นเรื่องของชาวบ้านในป่าลึกที่หวาดกลัวต่อสิ่งที่น่าสะพรึงกลัว บางอย่างที่อาศัยอยู่ในป่าที่รายล้อมหมู่บ้าน เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานได้รับแรงบันดาลใจจากบ้านใน สมัยเด็กของเขา ซึ่งเป็นบ้านที่มีฟาร์มเหมือนในภาพยนตร์เรื่อง *Signs* เขาเคยบอกว่าในสมัยเด็กๆ เมื่อเขามองไปที่ฟาร์มหรือมองเลยไปยังป่าด้านหลัง เขาก็มักจะรู้สึกกลัวกับภาพที่เห็นทุกครั้ง (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, 2550 : 325)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 4.5 บ้านไร่ในภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545) ที่มีไร่ข้าวโพดและป่าที่ปล้อมรอบ เหมือนกับบ้านที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเคยอาศัยอยู่สมัยเด็ก ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจให้กับ ภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545) และ *The Village* (พ.ศ.2547)

ภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* ถึงแม้จะไม่ใช่เรื่องที่มีแรงบันดาลใจมาจาก ประสบการณ์ชีวิตของเขา แต่มันก็ได้รับการดัดแปลงมาจากนิทานก่อนนอนที่เขาเล่าให้ลูกสาวของเขาฟังอยู่เสมอ ซึ่งก็เป็นการสร้างความแปลกใหม่และสร้างสรรค์ออกมาจากตัวของเขา เช่นเดียวกัน

อีกประเด็นที่เด่นชัดมาก คือในภาพยนตร์ทุกเรื่องของเขาได้รับแรงบันดาลใจมาจากชีวิตของเขาโดยตรง กล่าวคือ ภาพยนตร์ทุกเรื่องจะต้องมีฉาก (Setting) เกิดขึ้นในเมืองฟิลาเดลเฟีย และใช้สถานที่ถ่ายทำในเมืองฟิลาเดลเฟียจริงๆ ซึ่งเป็นที่ที่เขาเกิดและเติบโตขึ้นมา เจ้าหน้าที่ที่ดูแลเรื่องการจัดหาสถานที่ (Location Manager) ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานกล่าวไว้ในสารคดีเกี่ยวกับเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน เรื่อง *The Buried Secret of M. Night Shyamalan* ว่าเขาเคยเสนอสถานที่มากมายที่สวยกว่าสถานที่ที่มีในฟิลาเดลเฟีย แต่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานก็ยืนยันว่าเขาจะไม่มีทางออกไปถ่ายทำนอกฟิลาเดลเฟีย โดยให้เหตุผลว่าฟิลาเดลเฟียเป็นเมืองที่เขาคุ้นเคยและเป็นแหล่งสร้างแรงบันดาลใจในการทำหนังของเขาได้มากที่สุด

เขายังชอบใช้สัญลักษณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์ ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากชีวิตของเขา เช่น เขามักจะใส่น้ำให้เป็นสัญลักษณ์แทนความเป็นความตายในภาพยนตร์แทบทุกเรื่อง เพราะในวัยเด็กเขาก็เกือบจะเสียชีวิตเพราะน้ำมาแล้ว และภาพยนตร์ทุกเรื่องก็มีเด็กเป็นหนึ่งตัวละครเอก อาจเป็นเพราะเขามีความผูกพันกับเด็กและวัยเด็กของเขาเป็นอย่างมาก ในภาพยนตร์ทุกเรื่องจะมีการใช้ห้องใต้ดินเป็นสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์สำคัญหรือการค้นพบคำตอบบางอย่าง เนื่องจากเขารู้สึกถึงความพิเศษของห้องใต้ดินที่เขา มักใช้ เป็นสถานที่เขียนบทและเป็นพื้นที่ส่วนตัว

ในการสร้างสรรค์ผลงาน และยังมีอีกหลายอย่างในภาพยนตร์ที่เขาสร้างขึ้นมาจากแรงบันดาลใจจากตัวเองซึ่งจะได้กล่าวถึงในบทต่อไป

มีการนำเสนอจากสื่อต่างๆว่าเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานสามารถสื่อสารกับวิญญาณได้หลังการรอดชีวิตจากการจมน้ำในครั้งที่เขายังเด็ก มีทีมงานของเนธาเนียล คาน (Nathaniel Kahn) ที่ได้ติดตามถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีเกี่ยวกับเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเพื่อต้องการนำเสนองานในภาพยนตร์เรื่อง *The Village* ของเขา แต่ภาพที่ปรากฏในสารคดีหลายอย่างก็ทำให้ทีมงานเชื่อว่ามีความพิศวงและความลับบางอย่างในตัวเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน คือ เมื่อทีมงานกำลังทำการสัมภาษณ์พูดคุยกับเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานอยู่ในร้านอาหารแห่งหนึ่ง มีคนที่ชื่นชอบผลงานมาขอถ่ายรูปด้วยกล้องโพลารอยด์กับเขาถึง 2 รูป แต่สิ่งที่ปรากฏคือ ภาพของหญิงสาวคนนั้นเป็นปกติ แต่ภาพใบหน้าของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานกลับไม่ชัดเจนทั้ง 2 รูป ซึ่งไม่น่าเป็นความผิดพลาดจากการถ่ายรูป เพราะมีเซ็นเซอร์ภาพหญิงสาวก็ต้องไม่ชัดด้วยเช่นกัน ทีมงานเชื่อว่าปรากฏการณ์นี้อาจมีสาเหตุมาจากอุบัติเหตุจมน้ำในวัยเด็กของเขา บางฉากที่ทีมงานถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีจับภาพของเขาได้ก็มักมีอีกาบินวนรอบตัวเขาอยู่ ซึ่งอีกาก็เป็นสัญลักษณ์ของความตาย สิ่งลึกลับหรือมนต์ดำ และทีมงานก็มักจะได้ภาพเวลาทำงานที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานชอบพูดคนเดียว

ซึ่งในเรื่องนี้ ไมเคิล แบมเบอร์เกอร์ (Michael Bamberger) ผู้ที่ได้รับอนุญาตให้เขียนหนังสือเกี่ยวกับเรื่องราวของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานได้เขียนไว้ในหนังสือเรื่อง *The Man Who Heard Voices : Or, How M. Night Shyamalan Risked His Career on a Fairy Tale* ว่า เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานบอกเขาว่า เขามักได้ยินเสียงบางอย่างพูดคุยกับเขาอยู่เสมอ และเขาก็เชื่อฟังเสียงนั้นมาตลอด มีครั้งหนึ่งที่เขาได้เขียนบทพูดของโคล เซียร์ เด็กที่สื่อสารกับวิญญาณได้ในฉากที่เด็กจะบอกกับมัลคอล์ม โควร์ที่เป็นจิตแพทย์เด็กว่าเขาเห็นวิญญาณในเรื่อง *The Six Sense* อยู่ เขาเขียนให้เด็กพูดว่า "I see dead people" แต่เมื่อเขามาคิดอีกครั้ง เขาก็คิดว่าประโยคนั้นดูเด็กเกินไปสำหรับเด็ก 9 ขวบที่ฉลาดขนาดนั้น เขาจึงพยายามที่จะเปลี่ยนมัน แต่อยู่ๆ ก็มีเสียงที่เขาได้ยินประจำมาบอกเขาว่าอย่าเปลี่ยน แล้วเขาก็เชื่อเสียงนั้นโดยที่ไม่เคยคิดมาก่อนว่าประโยคนั้นจะกลายเป็นประโยคติดปากคนไปทั่วโลก (Michael Bamberger, 2006 : 10)

และอีกครั้งเมื่อทีมงานถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีได้ตามไปถ่ายทำที่บ้านเก่าของเขาที่อยู่ใกล้กับทะเลสาบที่เขาเคยจมน้ำในตอนที่เขายังเด็ก ทีมงานก็ต้องตกใจเมื่อสำรวจบริเวณรอบบ้านแล้วพบเหตุการณ์ประหลาด คือ พวกเขาได้พบอีกาที่บินออกมาจากห้องที่ถูกปิดอย่างมิดชิด โดย

ไม่สามารถหาคำตอบได้ว่ามันบินออกมาจากทางไหน และเมื่อกล้องได้ถ่ายเข้าไปในห้องตรงที่มี กระดาษบานใหญ่ตั้งอยู่ กล้องก็สามารถจับภาพเงาเด็กผู้ชายคนหนึ่งที่มีลักษณะเหมือนเฮนรี เพื่อน วิทยาลัยในวัยเด็กของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานได้ สิ่งเหล่านี้ทำให้เขาถูกกล่าวหาว่าสื่อสารกับ วิทยาลัยได้และมันเหมือนเป็นอีกเสียงหนึ่งที่คอยช่วยเหลือเขาในการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 4.6 จากภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *The Buried Secret of M. Night Shyamalan* อีกาซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของสิ่งลึกลับและมนต์ดำมักปรากฏอยู่รอบๆตัวเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

ในภายหลังได้มีการออกมายอมรับว่าภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *The Buried Secret of M. Night Shyamalan* ไม่ได้เป็นเรื่องจริงทั้งหมด มีบางส่วนที่ผู้กำกับแต่งขึ้นเพื่อสร้างความน่าสนใจ แต่ก็ไม่ได้กล่าวว่าส่วนไหนที่จริงและส่วนไหนที่แต่งขึ้นอย่างชัดเจน

ส่วนเรื่องที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเคยจมน้ำในตอนเด็กๆนั้น มีรายงานว่าพ่อแม่ของเขาไม่รู้เห็นเรื่องดังกล่าวเลย ซึ่งเป็นไปได้ยากในชุมชนเล็กๆที่เขาอาศัยอยู่ในวัยเด็กว่าเขาจะเคยตกอยู่ในสถานการณ์เฉียดตายขนาดนั้นโดยที่พ่อแม่ซึ่งเป็นหมอทั้งคู่ไม่รู้เรื่อง และในภายหลังที่เมื่อมีการสัมภาษณ์ถึงเรื่องนี้ ตัวเขาเองก็ไม่ยอมที่จะตอบคำถาม ผู้วิจัยวิเคราะห์ได้ว่าเรื่องการจมน้ำของเขาอาจจะไม่ได้เกิดขึ้นจริง สื่อต่างๆพยายามสร้างกระแสให้คนเชื่อว่ามันเป็นเรื่องจริง เพราะสิ่งที่เหนือธรรมชาติมักดึงดูดความสนใจของคนจำนวนมากได้และเรื่องราวของเขาก็จะได้รับความสนใจซึ่งจะส่งผลกระทบต่อผลงานของเขาโดยเฉพาะอย่างยิ่งในเชิงพาณิชย์

เรื่องการจมน้ำในวัยเด็กของเขาอาจเป็นแค่จินตนาการในวัยเด็ก การหาทางออกจากความกดดัน การอยากเกิดใหม่ ความต้องการสร้างอำนาจให้ตัวเอง ซึ่งเป็นเรื่องทางจิตวิทยา เพราะการบอกเล่าส่วนมากก็มาจากปากของเพื่อนร่วมห้องของเขา ซึ่งเมื่อมาวิเคราะห์หลังไปถึงประวัติของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานที่เกิดและเติบโตมาในครอบครัวของแพทย์ที่มีแต่คนฉลาด เขาถูกส่งเข้าโรงเรียนที่เคร่งครัดเรื่องระเบียบวินัย เขาอยู่ในโรงเรียนที่มีเด็กอินเดียเพียงคนเดียวใน

โรงเรียน เขาไม่ได้มีความสามารถพิเศษหรือโดดเด่นอะไร พ่อส่งเสริมหรืออาจถึงขั้นกดดันให้เขา เป็นแพทย์มาโดยตลอด และเขาอาจมีความคิดที่ว่า เขาไม่มีวันฉลาดหรือเก่งเกินพ่อแม่ของเขาได้ ไม่ว่าจะมีปัญหาเรื่องอะไร พ่อและแม่ก็จะมีเหตุและผลทางวิทยาศาสตร์มาเอาชนะเขาได้เสมอ ความกดดันนี้อาจก่อตัวทำให้เขาสรางเพื่อนในจินตนาการและสร้างเหตุการณ์ว่าเขาได้ตายแล้ว ฟันคืนชีพขึ้นมาใหม่ เขาอาจคิดว่าเมื่อสร้างเรื่องนี้ขึ้นมาอาจจะทำให้เขากลายเป็นคนใหม่ที่ได้รับการยกย่องและไม่มีใครกล้ามายุ่งกับเขา ซึ่งอาจเป็นวิธีการระบายหรือปลดปล่อยหรือเป็นเครื่อง ยึดเหนี่ยวจิตใจของเขาในรูปแบบหนึ่ง

แต่ก็มีคำกล่าวของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานประโยคหนึ่งที่น่าสนใจที่ได้รับการ เผยแพร่ให้เป็นประโยคประจำตัวของเขาน่าสนใจมากมายว่า “ความสำเร็จถูกผูกติดไว้กับ มนตวิเศษ ซึ่งผมสามารถปกป้องรักษามันได้” ประโยคนี้อาจเป็นสาเหตุของการที่เขาไม่ยอมตอบ สื่อเมื่อพวกเขาสัมภาษณ์เรื่องลึกลับในวัยเด็กของเขา ซึ่งอาจเป็นความลับหรือมนตวิเศษที่เขาไม่ ยอมให้ใครมาล่วงล้ำ เรื่องประหลาดที่ถูกกล่าวขานอาจเกิดขึ้นจริงหรือไม่ก็ได้ แต่มันเป็นเหมือน มนตวิเศษที่เขาปกป้องรักษาไว้ ความลึกลับคลุมเครือนี้เองที่เป็นเหมือนมนตวิเศษที่นำพาให้เขา ไปสู่ความสำเร็จ

ข้อสังเกตที่น่าสนใจอีกเรื่องหนึ่ง คือ หญิงสาวที่เขาแต่งงานด้วย ประกอบอาชีพ เป็นจิตแพทย์เด็ก เป็นไปได้หรือไม่ที่เขาอาจเป็นเหมือนกับเด็กคนหนึ่งที่มีปัญหาทางจิต โดยที่เขาเองอาจไม่รู้ตัวด้วยซ้ำ แต่จากหลักฐานเรื่องเล่าและประสบการณ์ในวัยเด็กของเขาก็สามารถบอก ได้ว่า หากเขาไม่ได้ประสบกับเรื่องลึกลับจริงๆ เขาก็น่าจะมีปัญหาทางจิต และเมื่อเขาได้พบกับ ภาวนา วาสวานี เพื่อนร่วมสถาบันซึ่งเป็นชาวอินเดียเหมือนกัน เธออาจมีส่วนช่วยเติมเต็ม บางอย่างให้กับเขา ทำให้ทั้งสองคนนี้ตกลงที่จะใช้ชีวิตร่วมกัน

ข้อสันนิษฐานที่ว่า เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานในวัยเด็กอาจจะสร้างเรื่องการฟันคืนชีพ และเพื่อนที่เป็นวิญญาณขึ้นมา สาเหตุอาจเพื่อเป็นการตอบสนองของความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ ขั้นที่ 4 ซึ่งกล่าวไว้ว่า มนุษย์มีความต้องการความนับถือยกย่อง (Self-Esteem Needs) ซึ่งแบ่ง ออกเป็น 2 ลักษณะ คือ ลักษณะแรกเป็น ความต้องการนับถือตนเอง (Self-Respect) ด้วยความที่ เขาเป็นเด็กอินเดียตัวเล็กๆเพียงคนเดียวในโรงเรียนที่ไม่ได้มีความสามารถ หรือความโดดเด่นอะไร เขาอาจสร้างเรื่องของการจมน้ำ เรื่องเพื่อนที่เป็นวิญญาณขึ้นมาเพื่อช่วยเสริมสร้างความนับถือ ตัวเองของเขา ช่วยสร้างความมั่นใจให้กับตัวเองซึ่งจะนำไปสู่ความต้องการความนับถือยกย่อง

ลักษณะที่ 2 คือ ความต้องการได้รับการยกย่องนับถือจากผู้อื่น (Esteem from Others) ซึ่งก็ได้แก่ เพื่อนๆที่จะต้องรู้สึกยกย่องและนับถือเขาจากเรื่องที่เขาเล่าให้เพื่อนๆฟัง

และอาจเป็นไปได้ว่าที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานได้เดินออกมาจากกรอบที่ครอบครัวของเขาสร้างไว้มาไกล จากแพทย์มาเป็นผู้สร้างภาพยนตร์ เป็นเพราะเขาต้องการตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานขั้นสุดท้ายของ Maslow ก็คือ ความต้องการที่จะเข้าใจตนเองอย่างแท้จริง (Self-Actualization Needs) ซึ่งจะเห็นหลักฐานปรากฏอย่างชัดเจนในภาพยนตร์ทุกเรื่องของเขา ซึ่งนำเสนอแก่นเรื่องเกี่ยวกับการค้นหาตัวเองและค้นพบว่าคนเราทุกคนเกิดมาเพื่อจุดประสงค์อะไรบางอย่างที่สำคัญ

การพยายามวิเคราะห์และตีความเรื่องราวทั้งหลายเหล่านี้ ไม่ว่าจะ เป็นไปตามที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หรือไม่ แต่สิ่งที่เกิดขึ้นแล้วก็คือ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานได้สร้างตัวตนของตัวเองขึ้นมาอย่างชัดเจน และเป็นการหล่อหลอมตัวตน ความคิด ความเชื่อ ทศนคติและค่านิยมที่ทำให้เขากลายเป็นผู้กำกับที่ชอบนำเสนอเรื่องราวที่อธิบายไม่ได้ด้วยหลักการทางวิทยาศาสตร์และมีวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานในมุมมอง ทศนคติที่แปลกและแตกต่างจากคนทั่วไป จนกลายเป็นทางเลือกใหม่ที่คนดูชื่นชอบและบรรลุเป้าหมายส่วนตัวของเขาที่ต้องการจะเข้าใจตนเองอย่างแท้จริงเหมือนกับคำกล่าวของ Maslow (1970 : 46 อ้างถึงใน นवलละอ สุกภาพผล, 2527 : 255-288) ที่ว่า “นักดนตรีก็ต้องใช้ความสามารถทางด้านดนตรี ศิลปินก็ต้องวาดรูป กวีก็ต้องเขียนโคลงกลอน ถ้าบุคคลเหล่านี้ได้บรรลุถึงเป้าหมายที่ตนตั้งไว้ ก็เชื่อได้ว่าเขาเหล่านั้นเป็นคนที่ยุ่จักตนเองอย่างแท้จริง”

ทั้งหมดที่ได้กล่าวมาข้างต้น แรงแบนดาลใจในการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน สามารถอธิบายได้เป็นประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. การเป็นคนอินเดีย-อเมริกัน การที่เขาอยู่ระหว่างกลางของสองวัฒนธรรมที่มีความแตกต่างกันเป็นอย่างมาก กล่าวคือ วัฒนธรรมอินเดียจะให้อำนาจกับหัวหน้าครอบครัวเป็นหลัก และมีความเชื่อในเรื่องของเทพเจ้าและสิ่งเหนือธรรมชาติเป็นอย่างมาก ส่วนวัฒนธรรมอเมริกันจะส่งเสริมในเรื่องของอิสรภาพทางความคิดและการแสดงออก มีความเชื่อในเรื่องของวิทยาศาสตร์หรือสิ่งที่สามารถอธิบายได้เป็นหลัก การที่เขาอยู่ที่อเมริกามาตั้งแต่อายุได้ 6 สัปดาห์มันหล่อหลอมแนวคิดต่างๆของเขาจนแทบจะเรียกได้ว่าเขาเป็นคนอเมริกันแท้ๆคนหนึ่ง แต่เนื่องด้วยครอบครัวที่ยังเลี้ยงดูเขาในแบบวัฒนธรรมอินเดีย ทำให้เขามีความแตกต่างจากเด็กอเมริกันทั่วไป

และการที่เขาที่มีรูปลักษณะภายนอกเป็นคนอินเดีย ซึ่งแม้ว่าภายในจิตใจจะเป็นคนอเมริกันไปแล้วก็ตาม เขาก็ยังถูกเลือกปฏิบัติและแบ่งแยกเหมือนเป็นคนนอกมาโดยตลอด ทำให้เขารู้สึกแปลกแยกและโดดเดี่ยว ซึ่งเราจะเห็นได้ชัดจากการสร้างสรรค์ผลงานของเขาที่ตัวละครมักเป็นคนที่ได้รับการแบ่งแยกออกจากสังคม ได้รับการปฏิบัติที่แตกต่างออกไป เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานได้นำความรู้สึกที่เขาได้เผชิญมากับตัวเองมาถ่ายทอดลงในตัวละครของเขา อีกจุดเด่นในการสร้างสรรค์ผลงานของเขาก็คือ การที่เขาไม่ประสบความสำเร็จ ทัศนคติและมุมมองต่อชีวิตที่แตกต่างไปจากคนอื่นแต่ๆ หรือคนอเมริกันแต่ๆ การสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานของเขาจึงแตกต่างและมีเอกลักษณ์ กลายเป็นทางเลือกใหม่และปรากฏการณ์ที่น่าตื่นตาตื่นใจให้กับวงการภาพยนตร์ฮอลลีวูด

2. การถูกปลูกฝังเรื่องวิทยาศาสตร์ตั้งแต่เด็ก เนื่องจากการมีพ่อแม่เป็นแพทย์ซึ่งสอนให้เขาใช้ชีวิตอย่างเป็นเหตุเป็นผลตามหลักวิทยาศาสตร์มาโดยตลอด และการได้รับการชักจูงให้ศึกษาและสนใจทางด้านวิทยาศาสตร์มาตั้งแต่เล็กจนโตนั้น ทำให้เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานซึมซับวิธีการและนำเรื่องของวิทยาศาสตร์มาเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานของเขา ซึ่งมันก็ได้สะท้อนให้เห็นการต่อต้านกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ไปในขณะเดียวกันจากการสร้างสรรคให้วิทยาศาสตร์ไม่สามารถอธิบายเรื่องราวต่างๆที่เขาได้สร้างขึ้นได้ในตอนจบ

3. การมีประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องเหนือธรรมชาติ ถึงแม้จะหาข้อสรุปไม่ได้ว่าเรื่องเหนือธรรมชาติที่เขาได้ประสมนั้นเป็นจริงหรือไม่ ไม่ว่าตอนที่ยังเป็นเด็ก ที่อ้างว่าเคยตายแล้วเกิดใหม่ หรือการมีเพื่อนเป็นวิญญาณ หรือแม้กระทั่งสิ่งที่ยังเผชิญอยู่จนทุกวันนี้ คือ การได้ยินเสียงบางอย่างที่คนอื่นไม่ได้ยินซึ่งคอยแนะนำและคอยข้างเขาอยู่เสมอ สิ่งเหล่านั้นจะเป็นจริงหรือไม่ก็ตาม การได้รับการปลูกฝังในเรื่องของเทพเจ้า ภูตผีวิญญาณและสิ่งลึกลับที่ได้จากพ่อแม่และย่าก็คือเป็นประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องเหนือธรรมชาติที่เขาได้ซึมซับมาแต่เด็กและเป็นสิ่งที่สำคัญมากสำหรับการสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์เรื่องแนววิทยาศาสตร์ที่กวีของเขา

4. ความชอบส่วนตัว เขามักได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจากสิ่งใกล้ตัวและสิ่งที่เขาชื่นชอบ เพราะในการจะสร้างสรรค์ผลงานอะไรบางอย่างที่ใช้ระยะเวลายาวนานในการสร้างสรรค์ เรื่องที่เรานำเสนอสมควรเป็นเรื่องของสิ่งที่เราชอบ มิเช่นนั้นหากเกิดปัญหาระหว่างการสร้างสรรค์ อาจทำให้เราเกิดความท้อแท้และเลิกล้มความตั้งใจไปในที่สุด แต่การได้คลุกคลีกับสิ่งที่เราชอบ ไม่ว่าจะใช้เวลานานแค่ไหนหรือจะมีอุปสรรคมากเท่าไร เพื่อสิ่งที่เราชอบแล้วเราก็ยอมมีกำลังแรงใจในการสร้างสรรค์มันต่อไป

5. การได้เรียนรู้จากการเรียนด้านศิลปศาสตร์ วิชาเอกภาพยนตร์ ตั้งแต่ที่เขาตัดสินใจเลือกเรียนด้านศิลปศาสตร์ วิชาเอกภาพยนตร์ ที่มหาวิทยาลัยนิวยอร์ก ในแมนฮัตตัน การตัดสินใจครั้งนั้นก็กลายเป็นอีกหนึ่งแรงบันดาลใจที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานของเขา เพราะนอกจากความชอบส่วนตัวแล้ว การได้ร่ำเรียนในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์อย่างจริงจัง การได้รับการถ่ายทอดประสบการณ์จากครูบาอาจารย์ที่มีความรู้ ความสามารถและประสบการณ์ทางด้านนี้ก็ย่อมมีอิทธิพลต่อผลงานที่เขาสร้างสรรค์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เขาอาจได้รับแนวคิดที่สำคัญๆที่เป็นสิ่ง ที่ช่วยจุดประกายการสร้างสรรค์ผลงานของเขาจากการได้ศึกษาทางด้านภาพยนตร์โดยตรง

6. ความชื่นชอบในผลงานผู้กำกับคนอื่นๆ การที่เขาเติบโตมากับภาพยนตร์ของสตีเวน สปีลเบิร์ก จอร์จ ลูคัสหรืออัลเฟรด ฮิตช์ค็อก ที่ล้วนแล้วแต่มีวิธีการสร้างสรรค์ผลงานเป็นเอกลักษณ์และแตกต่างกัน ทำให้เขาได้เสพย์รสนิยมและวิธีการต่างๆของผู้กำกับคนนั้นๆเข้าไป โดยไม่รู้ตัว ความชื่นชอบในผู้กำกับที่กล่าวมาข้างต้นนี้ล้วนส่งผลและสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานของเขาจนถึงทุกวันนี้

การสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ใ้ว่าจะเกิดจากแรงบันดาลใจอย่างใดอย่างหนึ่ง หากแต่เป็นการผสมผสานกันอย่างลงตัวตั้งแต่เรื่องของเชื้อชาติ วัฒนธรรม การอบรมเลี้ยงดู การศึกษา ความเชื่อ ทศนคติ ค่านิยม ประสบการณ์ ฯลฯ ที่ต่างมีความสำคัญและเป็นส่วนผสมที่สร้างความพิเศษต่อการสร้างสรรค์ผลงานของเขา จึงสามารถกล่าวได้ว่าผลงานแต่ละชิ้น ต่างเกิดจากการบ่มเพาะของหลายๆปัจจัยและถ่ายทอด สื่อสารออกมาเป็นเรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญในแบบของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

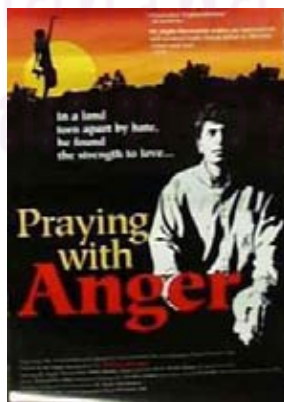
ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.3 ผลงานในการสร้างภาพยนตร์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

Praying with Anger พ.ศ.2535

ภาพยนตร์ขนาดยาวเรื่องแรกของ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน (107 นาที) ซึ่งได้ออกฉายในงานเทศกาลภาพยนตร์โตรอนโตวันที่ 12 กันยายน พ.ศ.2535 ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้ทุนสร้างประมาณ 750,000 ดอลลาร์สหรัฐซึ่งเป็นเงินที่ยืมมาจากครอบครัว เพื่อนและเงินส่วนตัวของเขา

ภาพยนตร์เรื่องนี้เกี่ยวกับการปะทะกันของวัฒนธรรมที่แตกต่าง ชายหนุ่มคนหนึ่งชื่อ เดฟ รามาน (Dev Raman) ซึ่งเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานได้แสดงในบทนี้ด้วยตัวเอง ชายหนุ่มชาวอินเดียที่เติบโตในประเทศอเมริกาคนนี้กลับมาที่ประเทศอินเดียเพื่อมาเป็นนักเรียนแลกเปลี่ยนเป็นเวลา 1 ปี ซึ่งเป็นความต้องการของแม่ เขาจึงเคารพและปฏิบัติตาม ธรรมเนียมที่อยู่ในประเทศอินเดีย เขาได้พบกับความรู้สึกเฉยชาและเหินห่างระหว่างตัวเขากับพ่อซึ่งกำลังป่วย ซึ่งเขาก็เพิ่งได้รู้ว่าพ่อเป็นห่วงเขามากก่อนที่จะเสียชีวิต ขณะที่เขาอยู่ในประเทศอินเดีย เขามีเพื่อนชาวอินเดียที่คอยช่วยชี้แนะและให้คำปรึกษาเขาอยู่เสมอ แต่ในภายหลังเมื่อเขาไม่สนใจคำแนะนำของเพื่อนก็ทำให้เกิดความเข้าใจผิดและเกิดความรุนแรงจากความแตกต่างของวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออก และแล้วเดฟก็ได้เรียนรู้ว่าคนเราสามารถสวดมนต์ข้อนวอนได้ในทุกอารมณ์ ความรู้สึก เช่น ดีใจ เสียใจ แต่เราจะสวดมนต์ไม่ได้เมื่อเรา ไร้ซึ่งอารมณ์ เมื่อเขาได้นึกย้อนไปในอดีตเขาก็ได้เห็นถึงความไม่เป็นธรรมและการเข้าใจผิดระหว่าง 2 วัฒนธรรมที่แตกต่างกัน สุดท้ายเขาก็สามารถเอาชนะความรู้สึกสับสนภายในจิตใจและจากความผิดหวังเขาก็ได้รู้ว่าเขาสามารถสวดมนต์ได้ด้วยใจโกรธ (Praying with Anger) เพียงเท่านั้น จึงกลายเป็นที่มาของชื่อภาพยนตร์เรื่องนี้



ภาพที่ 4.7 แผ่นประกาศภาพยนตร์เรื่อง *Praying with Anger* (พ.ศ.2535)

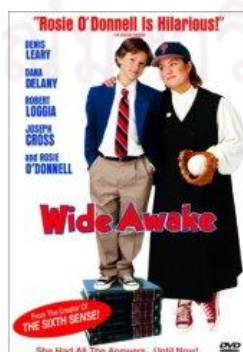
ภาพยนตร์กึ่งชีวประวัติและภาพยนตร์เรื่องแรกของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

Wide Awake พ.ศ.2541

ภาพยนตร์พาดิซซี่เรื่องแรกของ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานซึ่งเขาเคยเขียนบทไว้และ
ค่ายภาพยนตร์มิราแม็กซ์ก็ได้ซื้อลิขสิทธิ์ไป โดยเขาได้ตั้งเงื่อนไขไว้ว่าต้องให้เขากำกับภาพยนตร์
เรื่องนี้ด้วยตัวเองและถ่ายทำที่เมืองฟิลาเดลเฟียเท่านั้น นำแสดงโดย โจเซฟ ครอสมและโรซี โอคอน
เนล ภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างขึ้นเมื่อปี พ.ศ.2538 แต่ได้ออกฉายเมื่อวันที่ 20 มีนาคม พ.ศ.2541 และ
ใช้ทุนสร้างถึง 7,000,000 ดอลลาร์สหรัฐ แต่ทำรายได้รวมเพียง 288,000 ดอลลาร์สหรัฐ

ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัว การเจริญเติบโตและการค้นหา
ความจริงด้วยความพยายามของตัวเอง เป็นเรื่องเล่าผ่านสายตาของเด็กผู้ชายวัย 10 ขวบ ชื่อจอส
(Josh) ที่เริ่มปฏิบัติภารกิจตามหาความจริงเกี่ยวกับเรื่องชีวิตและความตาย ซึ่งภารกิจนี้มีต้นเหตุ
มาจากการเสียชีวิตของปู่ซึ่งเป็นที่ยรักของเขา เขาเป็นเด็กชั้นประถมปีที่ 5 ของโรงเรียนวอลดรอน
เมอร์ซี ซึ่งเป็นโรงเรียนเอกชนแคธอลิกที่รับแต่เด็กชายล้วน (เป็นโรงเรียนที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน
เคยเรียนตอนที่เขายังเด็ก ภาพยนตร์เรื่องนี้โดยส่วนใหญ่จะทำการถ่ายทำที่โรงเรียนแห่งนี้) เมื่อ
พวกผู้ใหญ่ไม่สามารถทำให้เขาเชื่อได้ว่าปู่ของเขาได้ไปในที่ที่ดีแล้ว เขาจึงสร้างภารกิจเพื่อตามหา
พระเจ้าด้วยตัวของเขาเอง เขาได้ใช้การเปรียบเทียบการเดินทางครั้งนี้กับเพื่อนสนิทชื่อเดฟและแม่
ชีที่ชอบเบสบอลซึ่งเป็นครูของเขา ภาพยนตร์เรื่องนี้เล่าถึงความสงสัยของจอสที่มีต่อศาสนาของ
เขาว่าพระเจ้านั้นจริงหรือไม่ เมื่อเขาพบว่าตัวเองเป็นโรคลมบ้าหมู เขาก็กลับได้พบรักครั้งแรก และ
เมื่อใกล้จะปิดเทอม เขาก็ได้พบคำตอบในแบบที่เขาไม่เคยคาดคิดมาก่อน

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความคล้ายกับภาพยนตร์เรื่องก่อนของ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน
คือ แก่นเรื่องหลักจะเล่นกับเรื่องของความเชื่อและมีเรื่องเหนือธรรมชาติเป็นแก่นเรื่องรอง ในตอน
สุดท้ายจบแบบหักมุมโดยเป็นการรวบรวมแนวคิดทั้งหมดที่ต้องการนำเสนอในภาพยนตร์เรื่องนี้
ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์เรื่องเดียวที่ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ไม่ได้ร่วมแสดงด้วย



ภาพที่ 4.8 แผ่นประกาศภาพยนตร์เรื่อง Wide Awake (พ.ศ.2541)

ภาพยนตร์แนวนาฏกรรมอีกเรื่องของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

The Sixth Sense พ.ศ. 2542

The Sixth Sense ออกฉายในวันที่ 6 สิงหาคม พ.ศ.2542 เป็นภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จและสร้างชื่อเสียงให้เขาอย่างมาก ซึ่งก่อนนี้เขาได้เสนอบทภาพยนตร์เรื่องนี้ให้กับเดวิด โวเจล จากบริษัท วอลท์ ดิสนีย์ หลังจากได้อ่าน เขาก็ตัดสินใจซื้อบทภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยยังไม่ได้รับการอนุมัติจากผู้บริหารชั้นสูงด้วยเงินถึง 2,000,000 ดอลลาร์สหรัฐ และจะให้ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน มาเป็นผู้กำกับเอง แต่ผู้บริหารชั้นสูงไม่เห็นด้วยและได้ขายลิขสิทธิ์ให้กับสเปกทาส เอ็นเตอร์เทนเมนต์ โดยเก็บค่าจัดจำหน่ายเพียง 12.5% จากทุนสร้าง 40,000,000 ดอลลาร์สหรัฐ แต่ได้รับรายได้จากทั่วโลกถึง 600,000,000 ดอลลาร์สหรัฐ

ภาพยนตร์นาฏกรรมระทึกขวัญเรื่องนี้เกี่ยวกับจิตแพทย์คนหนึ่งชื่อ มัลคอล์ม โครว์ นำแสดงโดยบรูซ วิลลิสที่โทษตัวเองว่าเป็นสาเหตุให้คนไข้ฆ่าตัวตายและทำลายชีวิตสมรสของตัวเอง เขาได้พบกับเด็กชายที่มีอาการทางจิตคนหนึ่ง ชื่อโคล เชียร์ ซึ่งแสดงโดยฮาลีย์ โจเอล ออสเมนท์ มัลคอล์มพยายามทำทุกวิถีทางเพื่อที่จะรักษาเด็กคนนี้ให้ได้ เพราะเด็กคนนี้มีคามเหมือนอย่างมากกับคนไข้เก่าของเขาที่ฆ่าตัวตายด้วยความผิดหวังที่ไม่มีใครรักษาอาการให้เขาได้ เมื่อทั้งสองเริ่มไว้วางใจกันมากขึ้น เด็กชายก็บอกมัลคอล์มว่าเขาเห็นคนตาย ซึ่งในภายหลังมัลคอล์มก็ได้พบหลักฐานและเชื่อว่าเด็กคนนี้สามารถสื่อสารกับวิญญาณได้จริง เขาพยายามช่วยให้เด็กคนนี้สามารถอยู่กับความพิเศษของเขาได้อย่างมีความสุข และตัวเด็กคนนี้เองก็เป็นกุญแจไขความลับว่าเขาก็ได้ตายไปแล้ว เมื่อได้รู้ดังนั้นเขาจึงพยายามปล่อยวางและจากไปได้อย่างสงบ

ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้เข้าชิงรางวัล Academy Awards สาขาการตัดต่อยอดเยี่ยม นักแสดงสมทบชายยอดเยี่ยม นักแสดงสมทบหญิงยอดเยี่ยม ผู้กำกับยอดเยี่ยม ภาพยอดเยี่ยม และบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยม นอกจากนี้ยังสมควรนักเขียนบทแนววิทยาศาสตร์และแฟนตาซีแห่งอเมริกายังได้ให้รางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยมแห่งปี พ.ศ.2542 กับภาพยนตร์เรื่องนี้



ภาพที่ 4.9 แผ่นประกาศภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)

ภาพยนตร์แนวนาฏกรรมระทึกขวัญเรื่องแรกที่สร้างชื่อเสียงให้กับเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

จากบทสัมภาษณ์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานต่อภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* จาก www.mnightsyamalan.com (เว็บไซต์อย่างเป็นทางการของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน) เขาได้กล่าวถึงแนวคิดที่จุดประกายในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ว่าเกิดจากความคิดที่ว่า มีพ่อผู้ประกอบอาชีพเป็นนักข่าวอาชญากรรมได้เข้าร่วมงานประชุมระหว่างผู้ปกครองและครูของลูกชาย และเขาได้เห็นภาพที่ลูกชายได้วาดขึ้น มันเป็นภาพสัญลักษณ์เดียวกันกับสัญลักษณ์ที่เขาเพิ่งได้ถ่ายรูปมาจากตัวเหยื่อเหตุฆาตกรรมต่อเนื่อง ประเด็นหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้คือ ความต้องการสื่อสารระหว่างคนในครอบครัว ระหว่างเพื่อนและระหว่างคนแปลกหน้า และภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ ก็คือ ภาพยนตร์เรื่อง *The Exorcist*, *The Omen*, *Poltergeist*, *Jaws*, *Repulsion* และ *Rosemary's Baby* โดยก่อนที่จะตั้งชื่อภาพยนตร์เรื่องนี้ว่า *The Sixth Sense* มีชื่ออื่นที่เคยได้รับการพิจารณาเพื่อใช้เป็นชื่อเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ ก็คือ *Presence* และ *The Secret*

สิ่งที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานต้องเผชิญในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ ความกลัวการตายก่อนที่จะได้บอกคนที่เรารักว่าเรารู้สึกกับพวกเขาอย่างไร การยอมปลดปล่อยความต้องการที่จะเป็นผู้กำกับหนังอาร์ต เขาตระหนักได้ว่าเขาไม่มีความซับซ้อนพอที่จะเป็นแบบนั้นได้ ส่วนความยากในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ เขาให้คะแนน 5 เต็ม 10 โดยกล่าวว่า “ช่วงเวลาเครียดๆ ในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้มีน้อย และขอบคุณที่มันไม่ได้เกิดขึ้นในเวลาที่ไม่ใกล้เคียงกัน แต่ถึงอย่างไรมันก็เป็นการสร้างภาพยนตร์ที่เครียดมาก ทางสตูดิโอคิดว่าฉากที่ถ่ายในช่วงวันสองวันแรกเหมือนกับภาพยนตร์เรื่องก่อนของผม เรื่อง *Wide Awake* และมีความสะเพีอนอารมณ์มากเกินไป การตัดต่อออกมาครั้งแรกทำให้ผมหมดกำลังใจเป็นอย่างมาก จอโปรเจ็คเตอร์ก็เสียในวันที่ฉายภาพยนตร์เรื่องนี้ครั้งแรก แต่โดยรวมแล้วมันก็เป็นสร้างภาพยนตร์ที่ค่อนข้างเครียดระหว่างการถ่ายทำและขั้นตอนหลังการถ่ายทำ”

ส่วนฉากที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานชอบมากที่สุดในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นฉากถ่ายยาว (Long Take) ในห้องครัวที่แม่กำลังแต่งตัวอยู่ที่ห้องซักผ้าแล้วเดินมาที่ห้องครัว แม่เห็นโคลเซียร์กำลังทานอาหารเข้าอยู่และแม่ก็เห็นว่าประตูตู้และลิ้นชักชั้นวางของต่างๆ ในห้องครัวเปิดอยู่ แม่ก็เดินมาปิด แม่เห็นรอยเปื้อนบนเน็คไทด์ของโคลจึงเดินไปห้องซักผ้าเพื่อหยิบเน็คไทด์อันใหม่ให้เขา ทันทีที่แม่เดินกลับมาก็เห็นประตูตู้และลิ้นชักชั้นวางของต่างๆ เปิดอยู่อีกครั้ง ขณะที่โคลยังนั่งอยู่ที่โต๊ะอาหาร แม่ตกใจแล้วถามโคลว่าเขาต้องการหาอะไร เขาตอบว่าเขาต้องการหาขนม แม่บอกเขาว่าขนมอยู่ในตู้นี้ แล้วโคลก็รีบออกจากบ้าน แม่เรียกเขากลับมาเอาขนมที่เขาอ้างว่าตามหาแล้วเขาก็วิ่งออกไป สุดท้ายแม่เห็นรอยฝ่ามือทั้งสองข้างที่เกิดจากเหงื่อ ปรากฏบนโต๊ะอาหารที่

แสดงให้เห็นว่าเขาไม่ได้เป็นคนเปิดตู้และลิ้นชักเหล่านั้น ส่วนฉากที่ยืมมาจากภาพยนตร์เรื่องอื่นในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* คือ ฉากตู้เก็บของ ซึ่งได้ยืมมาจากฉากในห้องครัวของภาพยนตร์เรื่อง *Poltergeist* และประโยคโปรดของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานในภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ

“They don't have meetings about rainbows” – Cole

“ถ้าวาดรูปสายรุ้ง ครูก็จะไม่เรียกผู้ปกครองมาพบ” – โคล

“Some magic's real” – Cole

“เวทมนตร์บางอย่างก็เป็นเรื่องจริง” – โคล

ช่วงเวลาที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานคิดว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ประสบความสำเร็จคือ ช่วงที่เขาได้อ่านบทวิจารณ์ของนิตยสาร *ไทมส์* ซึ่งได้รับคำวิจารณ์ในทางลบอย่างรุนแรง เหมือนกับภาพยนตร์ 2 เรื่องก่อนของเขา เขาเลยคิดว่าความสำเร็จทั้ง 3 เรื่องนี้ คงไม่มีใครยอมให้เขาทำงานอีกแน่ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน มีทัศนคติต่อภาพยนตร์เรื่องนี้ว่าเป็นภาพยนตร์ที่เขาเลิกเป็นนักเขียนที่อยากจะเป็นผู้กำกับแต่กลับกลายเป็นนักเขียนและผู้กำกับ บางส่วนของภาพยนตร์เรื่องนี้มีการใช้ท่วงทำนองและจังหวะดนตรีที่เยี่ยมมาก การทำงานในภาพยนตร์เรื่องนี้ทำให้เขาได้เห็นความเปลี่ยนแปลงและแตกต่างในวิธีการสร้างความหวาดกลัวจากการที่หันมาสนใจเรื่องของคนตรีด้วย

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Stuart Little (ร่วมเขียนบท) พ.ศ. 2542

เขาได้ร่วมเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง *Stuart Little* ซึ่งเป็นภาพยนตร์แนวแฟนตาซีที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายเรื่อง *Stuart Little* ของ อี.บี. ไวท์ (E.B. White) โดยใช้การถ่ายทำจากการแสดงจริงไปผสมกับการทำเทคนิคแอนิเมชัน หรือที่เรียกว่าไลฟ์-แอคชั่น (Live-Action) และภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลภาพยนตร์ไลฟ์-แอคชั่นของอคาเดมี อวอร์ดอีกด้วย ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ลงโรงออกฉายเมื่อวันที่ 17 ธันวาคม พ.ศ.2542 โดยใช้ทุนสร้าง 103,000,000 ดอลลาร์สหรัฐและได้รับรายได้ 300,135,367 ดอลลาร์สหรัฐ

ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับหนูที่ได้รับอุปการะให้เป็นลูกของคนและใช้ชีวิตเหมือนกับคนจริงๆ ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์อีกเรื่องที่เป็นที่ชื่นชอบอย่างมากของเด็กๆ ทั่วโลก



ภาพที่ 4.10 แผ่นประกาศภาพยนตร์เรื่อง *Stuart Little* (พ.ศ.2542)

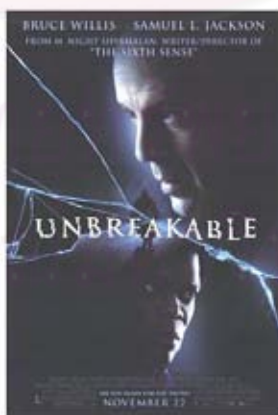
ภาพยนตร์ที่เอ็ม. ไนท์ ซยามาลานได้ร่วมเขียนบทภาพยนตร์

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Unbreakable พ.ศ. 2543

ภาพยนตร์เรื่องนี้เกี่ยวกับชายคนหนึ่งชื่อ เดวิด ดันน์ ซึ่งนำแสดงโดยบรูซ วิลลิส เขาเป็นผู้รอดชีวิตเพียงคนเดียวจากอุบัติเหตุรถไฟชน เขาได้พบกับนักสะสมการ์ตูนชื่อ เอโลจาห์ ไพรซ์ ซึ่งนำแสดงโดย ซามูเอล แอล. แจ็คสัน โดยบังเอิญ ซึ่งนักสะสมการ์ตูนคนนี้องค์ที่เป็นคนบอก ว่าเขามีพลังพิเศษซ่อนอยู่ เดวิดไม่เคยเจ็บป่วย ไม่เคยบาดเจ็บเลยตลอดชีวิต เขาสามารถยกน้ำหนักแบบที่ไม่มีมนุษย์คนไหนสามารถยกได้และเขาก็มีพลังเหนือมนุษย์ทั่วไป เช่น การอ่านความคิดของคนอื่นได้เพียงแค่จากการสัมผัสเท่านั้น แต่เดวิดก็มีจุดอ่อนเหมือนที่ยอดมนุษย์คนอื่น ๆ มี ซึ่งก็คือ การแพ้ น้ำ เขาเกือบจมน้ำตายตอนที่เขายังเด็ก เรื่องทั้งหลายเหล่านี้ทำให้เดวิดเริ่มหันมาเชื่อทฤษฎีของเอโลจาห์ แต่เดวิดกลับได้รู้ความจริงที่ว่าเรื่องอุบัติเหตุหลายๆครั้งที่เกิดขึ้น ซึ่งรวมทั้งอุบัติเหตุรถไฟที่เขาได้รอดชีวิตมานั้น มันไม่ได้เป็นเรื่องบังเอิญ เอโลจาห์อยู่เบื้องหลังเรื่องทั้งหมดนี้ เพียงเพื่อหวังที่จะพิสูจน์ทฤษฎีของเขาว่าจะต้องมีคนแบบเดวิดอยู่จริง เขาถูกจับไปบำบัดจิต ส่วนเดวิดก็ได้ออกช่วยเหลือผู้บริสุทธิ์โดยไม่ยอมเปิดเผยตัวเหมือนกับพวกยอดมนุษย์ที่เคยอ่านจากในการ์ตูน

ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ถูกเปรียบเทียบกับ *The Sixth Sense* อย่างกว้างขวาง และสรุปได้ว่าทั้งสองเรื่องมีความคล้ายกันด้วยจังหวะที่ช้าและบรรยากาศที่อึมครึมของเรื่อง ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้ทุนสร้างถึง 75,000,000 ดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งได้รับรายได้ในประเทศ 95,000,000 ดอลลาร์สหรัฐ และได้รับรายได้ทั่วโลกได้มา 154,000,000 ดอลลาร์สหรัฐ



ภาพที่ 4.11 แผ่นประกาศภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543)

ภาพยนตร์นาฏกรรมระทึกขวัญแนวซูเปอร์ฮีโร่ในแบบของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

จากบทสัมภาษณ์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานต่อภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* จาก www.mnightshyamalan.com (เว็บไซต์อย่างเป็นทางการของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน) เขากล่าวว่าแนวคิดที่จุดประกายในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ ก็คือ เหตุการณ์บินตกที่ทุกคนบนเครื่องเสียชีวิต แต่มีคนหนึ่งรอดมาได้โดยที่ไม่มีแม้แต่รอยขีดข่วน ต่อมาเขาได้ค้นพบว่ายอดมนุษย์มีอยู่จริงและเขานั้นเองที่เป็นยอดมนุษย์ ประเด็นหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ ความรู้สึกโศกเศร้าในทุกเช้า เมื่อคุณไม่ได้ทำในสิ่งที่ควรจะทำ และภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ ก็คือ ภาพยนตร์เรื่อง *Pulp Fiction*, *Superman* และ *Dog Day Afternoon* โดยก่อนที่จะมาเป็นภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* ก็มีชื่ออื่นที่เคยได้รับการพิจารณาเพื่อใช้เป็นชื่อเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ ก็คือ *No Ordinary Man* ซึ่งเขากล่าวว่าเขาก็ยังคงชอบชื่อนี้อยู่

สิ่งที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานต้องเผชิญในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ ภาวะของความคาดหวังต่างๆ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานให้คะแนนความยากในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ 8 เต็ม 10 โดยกล่าวว่า “ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่ยากที่สุดทั้งทางด้านกำลังกายและกำลังสมองในการคิดสร้างสรรค์ ผมคิดว่าผมไม่ได้ทำในสิ่งที่ผมได้วางแผนไว้ ในภาพยนตร์เรื่องนี้ทั้งเรื่องมีแค่ 400 ฉากเท่านั้น มันเป็นภาพยนตร์ที่มีความซับซ้อนในการสร้างเป็นอย่างมาก ทุกๆวันจะมีการออกแบบเหมือนกับละครเวทีสด ส่วนใหญ่ของการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้จะเต็มไปด้วยความยากลำบาก มันไม่มีความสมดุลเลย”

ส่วนฉากที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานชอบมากที่สุดในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ ฉากถ่ายยาว (Long Take) ที่พ่อแม่อำลางคู่กันในห้องครัว ลูกชายก็นั่งอยู่ที่โต๊ะอาหาร อยู่ดีๆลูกชายก็หยิบปืนขึ้นมา เขาต้องการจะยิงพ่อเพื่อพิสูจน์ว่าพ่อไม่ใช่คนธรรมดาและจะไม่ได้รับบาดเจ็บถ้าถูกยิง ทั้งพ่อและแม่ต่างเกลี้ยกล่อมไม่ให้เขายิง แต่เขาก็ยืนยันที่จะพิสูจน์ความเชื่อข้อนี้ให้ได้ สุดท้ายพ่อขู่ว่าจะย้ายไปต่างเมืองหากลูกชายยิงเขา ทำให้เขายอมหยุดและส่งปืนให้ เรื่องนี้ส่งกระทบอย่างมากกับครอบครัวนี้ พ่อตระหนักว่าลูกเชื่อเป็นอย่างมากว่าเขาไม่ใช่คนธรรมดา และเขาจะต้องทำอะไรบางอย่างเพื่อจัดการกับปัญหานี้ ส่วนฉากที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานยืมมาจากภาพยนตร์เรื่องอื่น คือ ฉากที่เอไลจาห์ ไพรซ์ตกลงมาจากบันได ได้ยืมมาจากภาพยนตร์เรื่อง *The Untouchable* ของ Brian De Palma และฉากไว้เทียมทานที่สถานีรถไฟและฉากรถเข็นเด็กจากภาพยนตร์เรื่อง *Battle Ship Potemkin* ของ Sergei Eisenstein และประโยคโปรดของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานในภาพยนตร์เรื่องนี้ ก็คือ

“They call me Mr. Glass” – Elijah

“พวกเขาเรียกผมว่ามีสเตอร์แกลส (เจ้ากระดูกเปราะ)” – เอไลจาห์

“I gotta get some chicken in me, you know what I’m saying?” – Ponytail Man

“ผมต้องรู้จักกลัวเสียบ้าง คุณเข้าใจที่ผมพูดใช่ไหม” – ชายที่ไว้ผมทรงหางม้า

“Do you see a little Asian child with a black expression sitting outside in a mechanical helicopter that shakes when you put a quarter in?” – Elijah

“คุณเห็นเด็กน้อยชาวเอเชียที่ดูเศร้าๆ นั่งอยู่ข้างนอกนั่นในเครื่องเล่นคอปเตอร์ที่โยกเมื่อหยอดเหรียญคนนั้นไหม” – เอลิจาห์

ช่วงเวลาที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานคิดว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ประสบความสำเร็จมากที่สุดก็คือ ตอนที่เขาฉายภาพยนตร์เรื่องนี้ครั้งแรกที่แอลเอและเขาก็ได้รับการจัดอันดับที่ต่ำมาก คนดูไม่ค่อยเข้าใจภาพยนตร์เรื่องนี้ มีเด็กสองคนเจอเขาที่ร้านขายซีดีเพลงและจำเขาได้ เด็กคนหนึ่งพูดว่า “นั่นเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานนี่” เด็กอีกคนพูดว่า “ใช่ แต่เรื่อง *Unbreakable* ห่วยมาก” เขาจึงเดินออกจากร้าน ส่วนทัศนคติที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมีต่อภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ “มันเคยเป็นภาพยนตร์ที่ทำให้ผมอับอายมากที่สุด แต่ผมกลับเชื่อว่าความจริงแล้วมันอาจจะกลายเป็นเรื่องโปรดของผมเลยก็ได้”

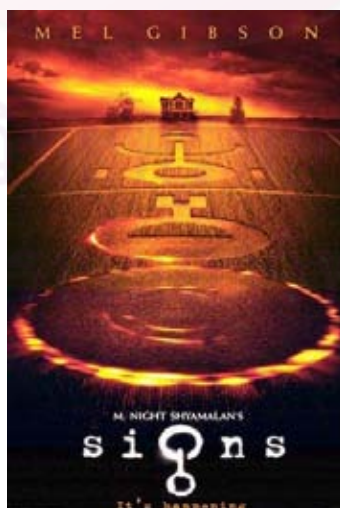
ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Signs พ.ศ. 2545

ในเดือนสิงหาคม ปีพ.ศ.2545 เขาได้สร้างภาพยนตร์เรื่อง*Signs* เป็นเรื่องเกี่ยวกับบาทหลวงในชนบทของเพนซิลวาเนีย รับบทโดย เมล กิบสัน ผู้ซึ่งสูญเสียความเชื่อมั่นเมื่อเขาได้สูญเสียภรรยาอันเป็นที่รักไป และได้รับความเชื่อมั่นคืนมาเมื่อเขาและครอบครัวได้เป็นพยานสำคัญในการบุกรุกของมนุษย์ต่างดาว ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้ทุนสร้าง 72,000,000 ดอลลาร์สหรัฐ และได้รายได้ในประเทศกลับมา 227,000,000 ดอลลาร์สหรัฐ รายได้ทั่วโลก 408,000,000 ดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับรายได้สูงสุดของเมล กิบสันในฐานะนักแสดง

ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับการตอบรับที่ดี นักวิจารณ์ชื่อดัง โรเจอร์ เอเบิร์ต ได้ให้ 4 ดาวกับภาพยนตร์เรื่องนี้และกล่าวว่า “เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน เป็นคนที่เกิดมาเพื่อสร้างภาพยนตร์ เขาสามารถรวบรวมความคิด ความเข้าใจต่างๆออกมาจากเรื่องเล็กๆ และเมื่อภาพยนตร์จบลง เราไม่ได้คิดว่าเราได้คิดตัดสินใจอะไรมากนักเลยไปแค่นั้น แต่เราคิดว่าเราได้รับประสบการณ์จากภาพยนตร์เรื่องนี้มากแค่ไหน”

เขาเลือก เมล กิบสัน ให้มาแสดงนำในภาพยนตร์เรื่องนี้เพราะเขาได้ติดตามผลงานของ เมล กิบสัน ตั้งแต่เขายังเด็ก แล้วเขาคิดว่า เมล กิบสัน คือตัวละครที่เขาสร้างขึ้นมา ตอนแรกเขาตั้งใจจะให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีเพลงประกอบเล็กน้อย แต่ความสามารถของผู้ประพันธ์เพลง ชื่อ เจมส์ นิวตัน ฮาวเวิร์ด ทำให้เขานึกถึง เบอรรนาร์ด เฮอร์แมน ผู้ประพันธ์เพลงคู่บุญของอัลเฟรด ฮิตช์ค็อก และทำให้เขาเปลี่ยนใจมาให้ความสนใจในเรื่องเพลงมากขึ้น



ภาพที่ 4.12 แผ่นประกาศภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545)

ภาพยนตร์นาฏกรรมระทึกขวัญเกี่ยวกับมนุษย์ต่างดาวในแบบของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน จากบทสัมภาษณ์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานต่อภาพยนตร์เรื่อง *Signs* จาก

www.mnightsyamalan.com (เว็บไซต์อย่างเป็นทางการของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน) เขากล่าวว่าแนวคิดที่จุดประกายในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ คือแนวคิดของการที่มนุษย์ต่างดาวบุกโลกโดยเสนอผ่านมุมมองของครอบครัวหนึ่ง โดยประเด็นหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ ความเชื่อในสิ่งที่เบื่อบนกำหนดไว้ ภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ ก็คือ ภาพยนตร์เรื่อง *Jaws*, *Birds* และ *Close Encounters of the Third Kind* โดยก่อนที่จะเป็นภาพยนตร์เรื่อง *Signs* มีชื่ออื่นที่เคยได้รับการพิจารณาเพื่อใช้เป็นชื่อเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่ *The Alien Repeat*, *Visitors*, *The Alien Bulletin*, *Man is Not Alone* และ *The Last Supper*

สิ่งที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานต้องเผชิญในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ การเริ่มสงสัยว่าทุกอย่างที่เกิดขึ้นมีเหตุผลของมัน ส่วนความยากในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานให้คะแนน 3 เต็ม 10 เขากล่าวว่า “มันเป็นภาพยนตร์ที่ง่ายที่สุดในการเขียนบท ซึ่งมีเพียงแค่ 6 ฉากเท่านั้น มันเป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายทำง่ายที่สุดเช่นเดียวกัน มันสนุกมากที่ได้ร่วมทำงานกับเมล กิบสันและโจควิน ฟินิกซ์ เราหัวเราะด้วยกันบ่อยมาก แต่ผมก็มีความเครียดในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้เหมือนกัน เพราะวันแล้ววันเล่าหลังจากที่เราเลิกกอง ผมจะต้องรู้สึกเหมือนไม่สบายอยู่เป็นเวลานาน”

ฉากที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานชอบมากที่สุดในภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ ฉากที่เมอริลและเกรแฮมมาแอบดูข่าวเกี่ยวกับปรากฏการณ์แปลกประหลาดที่เกิดขึ้นจากโทรทัศน์ที่เก็บไว้ในห้องเก็บของ เขาพูดถึงการที่มีปรากฏการณ์บางอย่างเหมือนกระจกแก้วที่เรามองไม่เห็นอยู่บนฟ้าทำให้หนักซึ่งมองไม่เห็นเหมือนกัน บินไปชนแล้วตกลงมาตาย เขาบอกว่าเรื่องราวมันยังไม่จบ เขาวิเคราะห์ทฤษฎีปรากฏการณ์สัญลักษณ์บนทุ่งหญ้าว่าเป็นเหมือนกับการบอกพิภพ ให้สัญญาณมนุษย์ต่างดาวอื่นๆที่กำลังจะเข้ามายังโลก ซึ่งเขาคิดว่ามันน่าจะเป็นไปได้จริงตามทฤษฎีที่เขาวิเคราะห์ ส่วนฉากที่ยืมมาจากภาพยนตร์เรื่องอื่น คือ ฉากที่เมอริลและเกรแฮมพยายามของไปชู้ให้พี่น้องวูฟฟิงตันที่อยู่นอกบ้านกลัวเพื่อให้หนีไป ฉากนี้เหมือนกับภาพยนตร์เรื่อง *E.T.* ฉากที่พี่ชายและเพื่อนๆของเขาออกจากบ้านเพื่อนไปจับตัวโคโยตี้ ส่วนฉากในเมืองทั้งหมดได้หยิบยกมาจากภาพยนตร์เรื่อง *The Birds* และประโยคโปรดของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานในภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่

“There’s a monster outside my room, can I have a glass of water?” – Bo

“มีตัวประหลาดอยู่นอกห้อง หนูขอน้ำแก้วหนึ่งได้ไหมคะ” – โบ

“Excluding the possibility that a female Scandinavian Olympian was running outside our house last night, what else is a possibility?” – Merrill

“นอกจากความเป็นไปได้ที่ว่ามิชฌินสาวนักกีฬาโอลิมปิกชาวสแกนดิเนเวียวิ่งอยู่นอกบ้านเราเมื่อคืน มีอะไรอีกที่พอจะมีความเป็นไปได้” – เมอริล

“Swing away, Merrill” – Graham

“ดีเลย เมอริล” – เกรแฮม

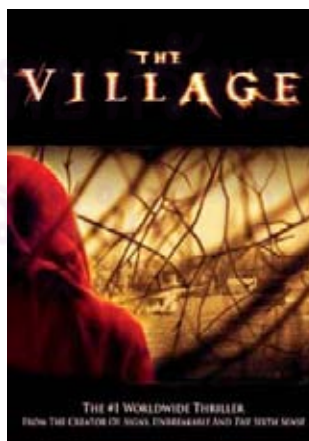
ช่วงเวลาที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานคิดว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ประสบความสำเร็จล้มเหลว ก็คือการที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ประสบความสำเร็จในต่างประเทศเหมือนกับที่ประสบความสำเร็จในประเทศ เมื่อเขาได้รับโทรศัพท์ที่บอกว่าเขาทำงานออกมาได้ต่ำกว่าความคาดหวังของคนดูในต่างประเทศ เขาก็รู้สึกหดหู่ใจว่าประเทศอื่นๆสนใจแต่บางสิ่งที่บกพร่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ ส่วนทัศนคติของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานที่มีต่อภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับการดูภาพยนตร์ไปกินป๊อปคอร์นไปหรือเป็นภาพยนตร์ที่ดูง่ายมากที่สุดของเขา เขาไม่สามารถทำมนุษย์ต่างดาวให้ออกมาในแบบที่เขาอยากได้ มันควรจะมีรูปร่างที่แทบมองไม่เห็นซึ่งพรางตัวได้เหมือนกับจิ้งจกหรือปลาหมึก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

The Village พ.ศ. 2547

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ได้เขียนบทภาพยนตร์ที่เดิมใช้ชื่อว่า *The Woods* ต่อมาได้เปลี่ยนชื่อเป็น *The Village* และได้ออกฉายในเดือนกรกฎาคม ปี พ.ศ.2547 เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับหมู่บ้านเล็กๆในศตวรรษที่ 19 ที่นำโดยผู้นำหมู่บ้านที่ชาวบ้านเรียกว่า กลุ่มผู้อาวุโส ที่พอใจที่ได้มีชีวิตอยู่แยกตัวจากโลกภายนอก หมู่บ้านนี้ถูกล้อมรอบด้วยป่าที่ถูกกล่าวขานว่าเป็นที่อยู่ของสัตว์ประหลาด แต่ก็เกิดเหตุการณ์ให้ไอวี นางเอกของเรื่องต้องเดินทางออกจากหมู่บ้านนี้เพื่อไปหาพยาบาลรักษาชีวิตคนรักของเธอ

ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้ทุนสร้าง 71,600,000 ดอลลาร์สหรัฐ รายได้ในประเทศ 114,200,000 ดอลลาร์สหรัฐ เปิดตัวด้วยรายได้ 50,000,000 ดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งถือว่าเป็นภาพยนตร์ที่สร้างรายได้ต่ำกว่าที่คาดหมายไว้ การวิจารณ์และการตอบรับก็ออกมาในแง่ลบเสียเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งทำให้ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน เสียใจเป็นอย่างมากเกี่ยวกับการตลาดของภาพยนตร์เรื่องนี้ เขาพูดกับเพื่อนที่เป็นผู้อำนวยการสร้างขณะกำลังตัดต่อภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง *Lady in the Water* ว่าเขาอยากให้ตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง *The Village* ออกมาแนวโรแมนติก และมีความน่ากลัวในช่วงท้ายเท่านั้น เขายังได้พูดว่าการเปลี่ยนแปลงแก่นหลักของเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อและความศรัทธาจากภาพยนตร์เรื่องที่ผ่านมาของเขาอาจเป็นผลที่ทำให้ได้รับการตอบรับที่ไม่ค่อยดี ปกติภาพยนตร์ของเขาจะทำให้คนเชื่อเกี่ยวกับเรื่องเหนือธรรมชาติ แต่ในภาพยนตร์เรื่องนี้กลับแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ยังคงได้รับการเข้าชิง Academy Awards สาขาเพลงประกอบยอดเยี่ยม



ภาพที่ 4.13 แผ่นประกาศภาพยนตร์เรื่อง *The Village* (พ.ศ.2547)

ภาพยนตร์นาฏกรรมระทึกขวัญแนวโรแมนติกของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

จากบทสัมภาษณ์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานต่อภาพยนตร์เรื่อง *The Village* จาก www.mnightsyamalan.com (เว็บไซต์อย่างเป็นทางการของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน) แนวคิดที่จุดประกายในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ การที่เขาเห็นรั้วลวดหนามที่ล้อมรอบพื้นที่บ้านของครอบครัวเศรษฐีเก่าแก่ครอบครัวหนึ่งที่เพนซิลวาเนีย มีเรื่องซุบซิบนินทามากมายถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในบ้านหลังนั้น ประเด็นหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ คุณจะสามารถหนีออกจากด้านมืดของมนุษย์ได้หรือไม่ ส่วนภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ ภาพยนตร์เรื่อง *King Kong (Original)*, *Wuthering Heights*, *Sense and Sensibility* และ *The Blair Witch Project* โดยก่อนที่จะมาเป็นภาพยนตร์เรื่อง *The Village* มีชื่ออื่นที่เคยได้รับการพิจารณาเพื่อใช้เป็นชื่อเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่ *The Woods*, *The Creatures of Covington Woods* และ *Covington Woods*

สิ่งที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานต้องเผชิญในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ ความต้องการที่จะหนีออกจากโลกใบนี้ และเกณฑ์ความยากในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานให้คะแนนจาก 8 เต็ม 10 เขาต้องสร้างความกดดันให้กับตัวเองอย่างมากเพื่อที่จะให้รายละเอียดทุกอย่างออกมาดีที่สุด มันเป็นภาพยนตร์ที่ใช้ความพิถีพิถันมาก เขาไม่ค่อยตื่นตระหนก แต่รู้สึกเหมือนถูกแขวนติดอยู่กับอะไรสักอย่างตลอดการทำงานในภาพยนตร์เรื่องนี้ มีคำพิพากษารอเขาอยู่เต็มไปหมด”

ฉากที่เขาชอบมากที่สุดในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ ฉากสัตว์ประหลาดกำลังจะมานุกหมู่บ้าน ทุกคนหลบเข้าบ้านและลงห้องใต้ดินหมดแล้ว แต่ไอวีรู้ว่า ลูเซียยังไม่มา เธอจึงออกมาชั้นมือรออยู่หน้าบ้าน ขณะที่สัตว์ประหลาดกำลังเดินเข้ามาใกล้ ลูเซียก็มาทันเวลาพอดีและได้พาเธอลงไปยังห้องใต้ดินอย่างปลอดภัย ส่วนฉากที่ยืมมาจากภาพยนตร์เรื่องอื่น คือ ฉากป้อมปราการบางฉากที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากภาพยนตร์เรื่อง *Myasaki's Princess Mononoke* และประโยคโปรดของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานในภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ “The world moves for love..it knees before it in awe” – Edward “โลกใบนี้หมุนด้วยความรัก และต้องคุกเข่าให้มันด้วยความยำเกรง – เอ็ดเวิร์ด

ช่วงที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานคิดว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ล้มเหลวคือ ตอนที่คนดูผิดหวังเพราะภาพยนตร์น่ากลัวไม่พอ สุดท้ายแล้วก็กลายเป็นภาพยนตร์แนวโรแมนติกซึ่งควรเป็นเช่นนั้นอยู่แล้ว ส่วนทัศนคติของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานต่อภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่แปลกที่สุดที่เขาเคยทำในฐานะผู้กำกับ ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์แนวสืลลธรรมที่กำกวม ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่ยากที่สุดที่เขาเคยทำมา

Lady in the Water พ.ศ. 2549

ภาพยนตร์เรื่องนี้ออกฉายในเดือนกรกฎาคม ปี พ.ศ.2549 เป็นภาพยนตร์แนวแฟนตาซีเกี่ยวกับช่างซ่อมบำรุงที่อพาร์ทเมนต์แห่งหนึ่งในฟิลาเดลเฟีย รับบทโดย พอล เกียมาตี ที่ได้พบกับหญิงสาว ชื่อสตอรี รับบทโดย ไบรซ์ ดัลลัส ฮาร์เวิร์ด ในสภาวะวุ่นวายที่อพาร์ทเมนต์ที่เขาดูแลอยู่ เขาและเพื่อนบ้านได้รู้ว่าสตอรีเป็นพรายน้ำที่มายังโลกมนุษย์เพื่อมาให้แรงบันดาลใจแก่คนที่อาศัยอยู่ในอพาร์ทเมนต์นั้น ชีวิตของเธอตกอยู่ในอันตราย สัตว์ร้ายต่างๆจ้องจะทำร้ายเธอเพื่อไม่ให้เธอกลับไปยังแดนบาดาล

ภาพยนตร์เรื่องนี้เกิดความเข้าใจที่ไม่ตรงกันระหว่าง เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน กับทางดิสนีย์ เขาได้รับการเย้ยหยันว่าเสียเวลาไปกับการทำภาพยนตร์เทพนิยาย ซึ่งข้อนี้ทำให้ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ไม่พอใจเป็นอย่างมาก เขาออกจากดิสนีย์หลังจากได้รับคำวิจารณ์อย่างมากเกี่ยวกับบทของเขา ซึ่งบริษัท วอร์เนอร์ บราเธอร์ส ตัดสินใจที่จะนำบทภาพยนตร์เรื่องนี้มาผลิตแทน แต่อย่างไรก็ตามเรื่องนี้ก็ได้รับเสียงตอบรับในทางลบและได้รับการเข้าชิงรางวัล Golden Raspberry Award ในสาขานักแสดงสมทบยอดเยี่ยม ผู้กำกับยอดเยี่ยม บทภาพยนตร์ยอดเยี่ยมและภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ซึ่งก็คือตัว เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเองทั้งหมด

ภาพยนตร์เรื่องนี้ทำรายได้ในประเทศ 42,300,000 ดอลลาร์สหรัฐ และทำรายได้ 30,500,000 ดอลลาร์สหรัฐในต่างประเทศ รวมแล้วภาพยนตร์เรื่องนี้ทำรายได้ 72,800,000 ดอลลาร์สหรัฐและยังได้รายได้จากการผลิต DVD อีก 19,960,000 ดอลลาร์สหรัฐในเดือนกุมภาพันธ์ ปี พ.ศ.2550



ภาพที่ 4.14 แผ่นประกาศภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* (พ.ศ.2549)

ภาพยนตร์นาฏกรรมระทึกขวัญแนวแฟนตาซีที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานได้รับการตอบรับทั้งทางด้านรายได้และคำวิจารณ์ที่แย่ที่สุด

จากบทสัมภาษณ์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานต่อภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* จาก www.mnightshyamalan.com (เว็บไซต์อย่างเป็นทางการของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน) แนวคิดที่จุดประกายในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ นิทานก่อนนอนที่เขาเล่าให้ลูกๆ ฟัง มันเริ่มด้วยประโยคที่ว่า “รู้ไหมว่ามีใครบางคนอาศัยอยู่ใต้สระว่ายนํ้า” ส่วนประเด็นหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ การเล่าเรื่องต้องมีการเสี่ยงภัยและการใส่ตัวตนของคุณเข้าไปในตัวละคร และภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง *Princess Bride*, *Edward Scissor Hands* และ *E.T.* โดยก่อนที่จะมาเป็นภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* มีชื่ออื่นที่เคยได้รับการพิจารณาเพื่อใช้เป็นชื่อเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่ *Story* ซึ่งตอนแรกคิดว่าจะใช้ชื่อนี้ นอกจากนั้นยังมีชื่อ *The Myth*, *Swimming Pool* และ *The Door at the Bottom of the Pool*

สิ่งที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานต้องเผชิญในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ ความกังวลที่ว่าคนอื่นจะคิดกับเขาอย่างไร ส่วนความยากในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ เขาได้ให้คะแนนไว้ที่ 9.5 เต็ม 10 เขากล่าวว่า “มันยากที่จะยืนหยัดในความเป็นตัวเองเมื่อโลกภายนอกต่างพร่ำบอกว่าเราควรจะเป็นอย่างไร ภาพยนตร์เรื่องนี้เกี่ยวกับการเอาตัวเองเข้าไปเสี่ยงภัย เราใช้ชีวิตทั้งชีวิตเพื่อเรียนรู้วิธีการปกป้องตัวเองจากการการทำลายล้างที่เจ็บปวดและน่ากลัว จากที่ผมได้ทุ่มเทหัวใจในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์เรื่องนี้ มันเป็นภาพยนตร์ที่มีความหมายและเป็นประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ที่ดีที่สุดในชีวิตของผม”

ฉากที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานชอบมากที่สุดในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ ฉากที่คุณฟาร์เบอร์ที่เป็นนักวิจารณ์ภาพยนตร์จะเข้ามาหาห้องนํ้าที่ชั้นใต้ดิน แต่แล้วเขาก็พบกับสครันท์ เขาคิดว่ามันเหมือนกับฉากในภาพยนตร์สยองขวัญและเขาคิดว่าเขารู้ดีว่าจะต้องเกิดอะไรขึ้นบ้าง แต่ความจริงก็ไม่ได้เป็นอย่างที่เขาคิดว่ามันต้องเป็นไปตามรูปแบบนั้นเสมอไป ส่วนฉากที่ยืมมาจากภาพยนตร์เรื่องอื่น คือ บทพูดของนักวิจารณ์ภาพยนตร์ในตอนที่เขาจะถูกฆ่า ยืมมาจากฉากการแสดงของวอลเลซ ซอร์วิน ในภาพยนตร์เรื่อง *The Princess Bride* และประโยคโปรดของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานในภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่

“My God, this is like a moment in horror movie” – Mr.Farber

“พระเจ้า มันเหมือนฉากในหนังสยองขวัญเลย” – คุณฟาร์เบอร์

“I’ll miss your faces, they remind me of God” – Cleveland

“ผมคงคิดถึงใบหน้าของคุณ เพราะมันทำให้ผมคิดถึงพระเจ้า” – คลีฟแลนด์

ช่วงเวลาที่มีเอ็ม. ไนท์ ซยามาลานคิดว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ประสบความสำเร็จล้มเหลว คือ ตอนที่เขาได้ยื่นเรื่องเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่แอลเอ ว่าขณะที่ฉายภาพยนตร์มีบางคนตะโกนว่า “หนังเรื่องนี้มันห่วย” ะหว่างที่ภาพยนตร์ยังฉายอยู่ ไม่มีใครเคยเห็นอะไรที่ไม่เป็นมืออาชีพขนาดนี้ มาก่อน เขาคิดในใจทันทีว่าภาพยนตร์ของเขากำลังถูกตัดสินอย่างไม่ยุติธรรม มันเป็นช่วงเวลาที่น่าเศร้ามากสำหรับเขา และทัศนคติของเอ็ม. ไนท์ ซยามาลานที่มีต่อภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ ภาพยนตร์เรื่องนี้และ *Unbreakable* เป็นภาพยนตร์เรื่องโปรดของเขา ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็น ภาพยนตร์ที่น่าตื่นเต้นเรื่องเดียวของเขา ภาพยนตร์ของเขามักได้รับการคาดหวังจากผู้ชม ซึ่ง ผลงานของเขาไม่ใช่เพลงป๊อปที่เอาแต่มีท่อนฮุคซ้ำๆ และมีโครงสร้างแบบเดิมๆ มันดูบริสุทธิ์ในบาง มุมมอง มันไม่ได้เจ๋งหรือเท่ แต่ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นตัวเขามากที่สุด ซึ่งเมื่อดูแล้วจะรู้ได้เลยว่าเขา มักจะโดนเพื่อนที่โรงเรียนล้อเลียนเป็นประจำ



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

The Happening พ.ศ. 2551

มีรายงานว่าในเดือนมกราคม ปี พ.ศ.2550 เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ได้เสนอบทภาพยนตร์เรื่องใหม่ ชื่อ *The Green Effect* ให้กับค่ายภาพยนตร์ใหญ่ๆ แต่ไม่มีใครสนใจเลย และอีกหนึ่งเดือนต่อมาก็มีรายงานว่าบทภาพยนตร์ของ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ที่ได้เปลี่ยนชื่อเป็น *The Happening* ได้ถูกซื้อไปโดย บริษัท ทเวนตีธ์ เซนจูรี ฟอกซ์ หลังจากได้มีการแก้ไขบทมากมาย

แต่กระนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้ก็สร้างรายได้ให้เขาอย่างท่วมท้น เขาได้รับรายได้ 13,000,000 ดอลลาร์สหรัฐตั้งแต่วันแรกที่เข้าฉาย และภายในสัปดาห์แรกก็เพิ่มขึ้นมาถึง 30,517,109 ดอลลาร์สหรัฐ จากการเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ 2,986 โรงในสหรัฐอเมริกาและแคนาดา เฉลี่ยแล้วเท่ากับรายได้ 10,220 ดอลลาร์สหรัฐต่อ 1 โรงภาพยนตร์ และได้เป็นอันดับ 3 ใน Box Office รองจาก *The Incredible Hulk* และ *Kung Fu Panda* ส่วนทางด้านรายได้ในต่างประเทศในสัปดาห์แรกอยู่ที่ 32,100,000 ดอลลาร์สหรัฐ ภายในสัปดาห์แรกก็ขยับขึ้นมาที่ 62,700,000 ดอลลาร์สหรัฐ สรุปรายได้รวมในวันที่ 17 กันยายน พ.ศ.2551 ภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างรายได้ทั้งหมดถึง 163,300,000 ดอลลาร์สหรัฐ

ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับปรากฏการณ์ประหลาดทางธรรมชาติที่อยู่ดีๆก็มีลมพัดจากต้นไม้และทำให้คนที่อยู่บริเวณนั้นฆ่าตัวตายอย่างไรเหตุผล



ภาพที่ 4.15 แผ่นประกาศภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* (พ.ศ.2551)

ภาพยนตร์นาฏกรรมระทึกขวัญแนวภัยธรรมชาติที่เห็นความคาดหมายของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

จากบทสัมภาษณ์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานต่อภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* จาก www.mnightshyamalan.com (เว็บไซต์อย่างเป็นทางการของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน) บอกถึงแนวคิดที่จุดประกายในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ของเขาว่า คือ ตอนที่เขากำลังขับรถเข้าไปที่ด่านเก็บเงิน ซึ่งมีต้นไม้แบบนี้เรียงอยู่ตลอดทางบนไฮเวย์ ต้นไม้พวกนั้นมันเอนเข้าหาถนน เขาก็เลยคิดว่า ว้าว! เหมือนมันกำลังมองเราอยู่เลย แล้วหลังจากนั้นเขาก็คิดขึ้นอีกว่า “มันจะเป็นยังไงถ้าสิ่งแวดล้อมต่อสู้กลับมายังมนุษย์” ส่วนประเด็นหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องการสื่อสารว่า เราเป็นส่วนหนึ่งของบางอย่างที่ยิ่งใหญ่กว่า ภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง *Carrie*, *Panic at Hanging Rock* และ *The Birds* โดยก่อนที่จะมาเป็นภาพยนตร์ชื่อ *The Happening* มีชื่ออื่นที่เคยได้รับการพิจารณาเพื่อใช้เป็นชื่อเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่ *The Green Effect* และ *The Northeast Incident*

สิ่งที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานต้องเผชิญในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ การที่เขากลายเป็นพ่อคนและการแก่ตัวลง เขาคิดว่าเขากลายเป็นคนที่อ่อนโยนเกินไปหรือเปล่า เขาทำภาพยนตร์ที่เน้นสำหรับดูไปกินป๊อปคอร์นไปหรือเป็นภาพยนตร์ที่ดูง่าย ๆ แต่ยังคงไว้ซึ่งความยึดมั่นในการสร้างสรรค์ผลงานในแบบของเขาอยู่ได้ไหม เขาให้คะแนนความยากในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ 4 เต็ม 10 โดยกล่าวว่า “มี 2 ช่วงเวลา ซึ่งก็คือก่อนการถ่ายทำและหลังการถ่ายทำ ซึ่งผมเกือบจะยอมแพ้แล้ว แต่มันก็เป็นแค่ช่วงเวลาแห่งความท้อแท้ใจซึ่งมันไม่มีผลต่อการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ทั้งเรื่อง ผมได้หัวเราะเยาะมากในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้”

ฉากที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานชอบมากที่สุดในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ ฉากที่คุณนายโจนส์ เอลเลียต อัลม่าและเจสส์ร่วมโต๊ะอาหารค่ำกัน ทั้งหมดพูดถึงเรื่องสัพเพเหระเกี่ยวกับบ้านหลังนี้ คุณนายโจนส์เล่าถึงความแปลกของบ้านนี้ว่าเมื่อใครก็ตามพูดกันที่ห้องไหนก็จะได้ยินไปที่บ้าน เพื่อแสดงให้เห็นถึงความหวาดระแวงของเธอ แล้วหลังจากนั้นเธอก็เริ่มถามว่าระหว่างเอลเลียตและอัลม่า ใครเป็นคนไล่ตามใครก่อนกันแน่ แล้วเอลเลียตก็เป็นคนบอกว่าเขาเป็นฝ่ายไล่ตามเธอก่อน คุณนายโจนส์เล่าตามประสบการณ์ของตัวเองว่า เรื่องการมีคู่จะต้องมีใครคนหนึ่งไล่ตามอีกคนหนึ่งก่อนแน่นอน มันเป็นเรื่องธรรมชาติของมนุษย์ เมื่อทานอาหารเสร็จเจสส์ก็เอื้อมมือไปหยิบคุกกี้ในจาน ทันใดนั้นคุณนายโจนส์ก็ตีมือเธออย่างแรงและบอกไม่ให้หยิบของของใครโดยไม่ได้รับอนุญาต หลังจากนั้นเธอก็ยื่นคุกกี้ให้กับเจส แล้วอัลม่าก็บอกคุณนายโจนส์ว่าตอนนี้กำลังเกิดเหตุประหลาดขึ้นข้างนอก แต่คุณนายโจนส์ก็ไม่สนใจ เพราะเธอคิดว่าเมื่อโลกภายนอกไม่มีใครสนใจเธอ เธอก็ไม่จำเป็นต้องสนใจโลกภายนอกเช่นเดียวกัน และฉากที่ยืมมาจากภาพยนตร์เรื่องอื่น คือ ฉากการชুমออกหลังจากที่คุณนายโจนส์ตีมือของเด็กน้อย ซึ่งได้เอามาจากภาพยนตร์

เรื่อง *Psycho* ตอนที่แจเน็ต ไลท์ ถ้ามแอนโธนี่ เพอร์กินว่าเขาอยากเข้ามาในห้องของเธอใหม่ ก็ต้องชুমอกอย่างรวดเร็วเพื่อให้เห็นถึงความอึดอัดใจ ส่วนประโยคโปรดของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาลานในภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่

“Ain’t no time when two people staring at each other standing still-love in both their eyes equal. That ain’t my experience. Truth is, someone is chasing someone, sometimes is Aips over in time, but then the other person starts chasing the other person. That’s the way we’s built.” – Mrs.Jones

“การที่คนสองคนจะยืนจ้องหน้ากันและเกิดความรู้สึกตกหลุมรักพร้อมๆกัน ตามประสบการณ์ของฉันมันไม่เคยมีจริงหรอก ความจริงก็คือ จะต้องมีคนสักคนวิ่งไล่ตาม บางครั้งมันก็ต้องใช้เวลา แต่หลังจากนั้น อีกคนหนึ่งก็จะเริ่มวิ่งไล่ตามอีกคนหนึ่งบ้าง นั่นคือวิถีที่เราถูกสร้างมาให้เป็น” – คุณนายโจนส์

“Plastic. I’m talking to a plastic plant. I’m still doing it” – Elliot

“ต้นไม้พลาสติก ฉันกำลังพูดกับต้นไม้พลาสติกหรือนี้ คูสิ ฉันยังพูดกับมันอยู่เลย” – เอลเลียต

ช่วงเวลาที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาลานคิดว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ประสบความสำเร็จคือ ตอนที่เขากำลังเปิดฉายภาพยนตร์ก่อนการฉายจริงอยู่ แต่แล้วก็มีคนที่แสดงอารมณ์หงุดหงิดจากการควบคุมสติอารมณ์ไม่ได้ และก็มีคนอื่นๆที่ไม่เข้าใจในภาพยนตร์ของเขา เขาคิดว่า “เมื่อไหร่นะที่ผมจะสามารถสร้างภาพยนตร์ที่ทุกคนที่ได้ดูและเห็นในแบบเดียวกัน” และทัศนคติของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาลานต่อภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ มันเป็นภาพยนตร์ที่สนุกและเป็นนิทานที่มีข้อคิดเตือนใจ เขาชอบความเข้มข้นของเรื่องราวที่ถ้าโถมเข้ามาตลอดทั้งเรื่อง เขาชอบนักแสดงทุกคนในภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยเฉพาะ เบ็ตตี้ บัคลีย์ ซึ่งเขาสามารถสร้างภาพยนตร์ได้อีกเรื่องโดยกล่าวถึงเฉพาะตัวเธอ

ศูนย์วิทยุทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 4.1 รายได้เปิดตัวและรายได้รวมจากผลงานแนวนาฏกรรมระทึกขวัญทั้ง 6 เรื่องของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน โดยเรียงลำดับตามปีที่ได้ออกฉาย คิดเป็นสกุลเงินดอลลาร์สหรัฐ

ชื่อเรื่อง	รายได้เปิดตัว	รายได้รวม
<i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542)	26,681,262	293,506,292
<i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543)	30,330,771	95,011,339
<i>Signs</i> (พ.ศ.2545)	60,117,080	227,966,634
<i>The Village</i> (พ.ศ.2547)	50,746,142	114,197,520
<i>Lady in the Water</i> (พ.ศ.2549)	18,044,396	42,285,169
<i>The Happening</i> (พ.ศ.2551)	30,517,109	64,506,874

จากตาราง ภาพยนตร์ที่ได้รับรายได้รวมสูงสุด คือ ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542) อันดับสอง คือ *Signs* (พ.ศ.2545) อันดับสาม คือ *The Village* (พ.ศ.2547) อันดับสี่ คือ *Unbreakable* (พ.ศ.2543) อันดับห้า คือ *The Happening* (พ.ศ.2551) และอันดับสุดท้าย คือ *Lady in the Water* (พ.ศ.2549)

โดยจะสังเกตได้ว่ารายได้จากการสร้างสรรค์ผลงานในช่วงแรกของเขาค่อนข้างสูง แต่ในผลงาน 2 เรื่องล่าสุดกลับได้รับรายได้ลดลงอย่างเห็นได้ชัด สามารถอธิบายได้จากการทำงานของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานได้สร้างผลงานที่แสดงออกถึงตัวตนของเขาในยุคแรกเริ่ม ซึ่งเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจและเข้าถึงได้ง่าย แต่ในภายหลัง ผลงานของเขามีความเป็นอภิปรายมากขึ้นเรื่อยๆจนส่งผลให้ได้รับความนิยมน้อยลง เพราะคนดูไม่สามารถเข้าใจสิ่งที่เขาต้องการนำเสนอได้ลึกซึ้งเท่ากับสิ่งที่เขาต้องการสื่อสาร

บทที่ 5

ผลการวิเคราะห์การสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญ ของ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

จากประวัติ แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานและผลงานแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานในบทที่ 4 ก็ทำให้ได้ทราบถึงประวัติความเป็นมา ครอบครัวยุติธรรมและประสบการณ์ในชีวิตของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานที่ได้หล่อหลอมตัวตนของเขาในการสร้างสรรค์ผลงาน แต่ในบทนี้จะเป็นการกล่าวถึงลักษณะการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานโดยการวิเคราะห์จากภาพยนตร์ทั้ง 6 เรื่องของเขา ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน ดังนี้

5.3 กลวิธีการนำเสนอเรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

5.4 การสร้างสรรค์ด้านเทคนิคในภาพยนตร์แนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

5.1 กลวิธีการนำเสนอเรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

ภาพยนตร์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ได้รับการยกย่องว่าเป็นปรากฏการณ์ใหม่ของภาพยนตร์นาฏกรรมระทึกขวัญของฮอลลีวูด จากภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ. 2542) ผู้คนมักเหมารวมว่าจุดเด่นของเขาคือการจับแบบหักมุม เพราะคนดูเกิดความประทับใจในการหักมุมระทึกอารมณ์ในแบบของเขา ซึ่งจุดเด่นจากภาพยนตร์เรื่องนี้ได้หันเหความสนใจของคนดูทั่วไปจากกลวิธีการนำเสนอผลงานโดยรวมของเขาทั้งหมด เหมือนที่เขาได้กล่าวไว้ในบทสัมภาษณ์ครั้งหนึ่งกับจูเลีย ฟิลลิปส์จากสำนักข่าวรอยเตอร์ส ในวันที่ 31 พฤษภาคม 2551 เมื่อนักข่าวถามว่า อะไรเป็นสิ่งที่ผู้คนมักเข้าใจผิดเกี่ยวกับตัวเขามากที่สุด เขาตอบว่า “ภาพยนตร์ทั้งหมดของผมต้องจับแบบหักมุมและต้องน่ากลัว จริงๆแล้วภาพยนตร์ทุกเรื่องของผมจะเกี่ยวข้องกับจิตใจและเสนอมุมมองทางอารมณ์ความรู้สึก” ความจริงแล้วภาพยนตร์ของเขามีอะไรมากกว่าการหักมุมและการหักมุมก็ไม่ได้เป็นกฎตายตัวในภาพยนตร์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน การที่เขาได้รับการยอมรับและประสบความสำเร็จในการสร้างสรรค์ผลงาน ไม่ได้เกิดจากองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเท่านั้น แต่กลวิธีการนำเสนอเรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเขาถูกหลอมรวมขึ้นมาจากองค์ประกอบ 9 ประการ ดังนี้

- 5.1.1 ที่มาของเรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญ : ศิลปะเป็นเงาสะท้อนของศิลปิน
- 5.1.2 โครงเรื่อง (Plot) และโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure) เส้นเรื่อง 2 เส้น กับวิกฤต 2 ชั้น
- 5.1.3 ความขัดแย้ง (Conflict) : ต่อสู้กับสิ่งเหนือธรรมชาติ
- 5.1.4 ตัวละคร (Character) : สร้างความเป็นนาฏกรรม
- 5.1.5 แก่นความคิด (Theme) : ทุกคนเกิดมาเพื่อจุดมุ่งหมายบางอย่าง
- 5.1.6 ฉาก (Setting) : ฟิลาเดลเฟียสะท้อนสังคมอเมริกัน
- 5.1.7 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) : มองผ่านสายตาของ “ผู้ไม่รู้”
- 5.1.8 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) : ทุกอย่างในกรอบภาพไม่ใช่เรื่องบังเอิญ
- 5.1.9 การใช้สี : สื่อซ่อนความหมาย

5.1.1 ที่มาของเรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญ : ศิลปะเป็นเงาสะท้อนของศิลปิน

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเป็นผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ที่มักได้รับที่มาและแรงบันดาลใจในการนำเสนอเรื่องราวในผลงานภาพยนตร์จากชีวิตจริงของเขา เขามักจะเชื่อมโยงเรื่องที่เขาเคยประสบในชีวิตจริงและสิ่งที่เขาสนใจมาเป็นที่มาของเรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของตัวเอง พ่อของเขากล่าวในบทสัมภาษณ์ของหนังสือพิมพ์อินเดียนทูเดย์ (Anupama Chopra และ Arthur J Pais, 1999) ว่า “เขาเป็นคนที่สนใจเรื่องราวของภูตผีปีศาจตั้งแต่เด็ก จึงได้สร้างภาพยนตร์แนวนาฏกรรมระทึกขวัญที่เป็นที่กล่าวขานกันไปทั่วโลก เรื่อง *The Sixth Sense* ขึ้นมา” ส่วนภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* ก็มาจากความชื่นชอบในการ์ตูนยอดมนุษย์ของเขา ภาพยนตร์เรื่อง *Signs* ก็มาจากการที่เขามีความผูกพันกับศาสนาคริสต์เพราะพ่อส่งเขาเข้าเรียนในโรงเรียนแคธอลิกมาตั้งแต่เด็กจนโตและความรู้สึกในวัยเด็กเมื่อมองไปที่ไร่ข้าวโพดรอบบ้านซึ่งเขารู้สึกว่ามันมีความลึกลับซ่อนอยู่ ส่วนภาพยนตร์เรื่อง *The Village* ก็มีแรงบันดาลใจคล้ายกับภาพยนตร์เรื่อง *Signs* เพราะในสมัยเด็ก เมื่อเขามองจากห้องนอนในยามค่ำคืนไปยังไร่ข้าวโพดหรือป่าหลังไร่ข้าวโพด เขาก็เกิดความรู้สึกสะพรึงกลัวอย่างบอกไม่ถูก เขาจึงนำสิ่งเหล่านี้มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ส่วนแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* ก็มาจากนิทานก่อนนอนที่เขาสร้างขึ้นเองเพื่อเล่าให้ลูกสาวฟังก่อนนอนเป็นประจำ และภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* ก็มาจากความสนใจส่วนตัวที่เกี่ยวกับปรากฏการณ์ธรรมชาติ ปัญหาที่เมื่อคนเราทำร้ายธรรมชาติมากเกินไป มันก็ถึงเวลาที่ธรรมชาติคิดแก้แค้นมนุษย์กลับบ้าง ซึ่งมันก็ส่งผลกระทบต่อมนุษย์ได้อย่างมหัศจรรย์ นอกจากนี้ผลงานนาฏกรรมระทึกขวัญของเขายังมีที่มาจาก

ประเด็นปัญหาความโหดร้ายของสังคมในปัจจุบันอีกด้วย โดยสามารถสรุปจากการศึกษาผลงานของเขาได้ว่า แหล่งที่มาของเรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญในแบบของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมักมีที่มาจาก 2 แหล่งสำคัญ ได้แก่

1. จากประสบการณ์และความสนใจส่วนตัว
2. จากประเด็นปัญหาของสังคมที่เขาต้องการตีแผ่

ผลงานของเขามักเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความคิด ความเชื่อ ความสัมพันธ์กับวงการแพทย์ ความสงสัยเกี่ยวกับโรคภัยไข้เจ็บ โรคทางกาย โรคทางจิต ทุกเรื่องล้วนมาจากตัวเขาจริงเนื่องจากได้คลุกคลีกับวงการแพทย์จากการมีสมาชิกในครอบครัวถึง 12 คนที่ประกอบอาชีพในวงการแพทย์ และเขาก็มีตัวตนอยู่ในทุกเรื่องที่เขาเขียนขึ้นมาในฐานะตัวประกอบ เขามักมีมุมมองที่แปลกและแตกต่าง โดยจะสนใจและหยิบยกเรื่องความพิศวง ความมหัศจรรย์ ความแปลกประหลาดที่มีความเป็นไปได้มานำเสนอซึ่งตรงกับความอยากรู้อยากเห็นของคนดู เพราะสิ่งที่เขาหยิบมานำเสนอล้วนแต่เป็นเรื่องที่ลึกลับและยังหาคำตอบทางวิทยาศาสตร์ไม่ได้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของวิญญาณ เรื่องยอดมนุษย์ เรื่องมนุษย์ต่างดาว เรื่องตำนานสยองของสัตว์ประหลาด เรื่องเทปนิยายหรือแม้แต่เรื่องปรากฏการณ์ธรรมชาติที่หาคำตอบไม่ได้ และการที่เขาสามารถทำให้คนดูรู้สึกกลัวได้ ก็เพราะคนเรามักจะอยากรู้อยากเห็นและรู้สึกกลัวในสิ่งที่ตัวเองไม่รู้ไปพร้อมกัน ซึ่งเขาได้นำธรรมชาติของมนุษย์ตรงจุดนี้มาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเขาได้เป็นอย่างดี

ตารางที่ 5.1 เรื่องราวที่นำเสนอในผลงานภาพยนตร์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

ชื่อภาพยนตร์	เรื่องราวที่นำเสนอ
<i>The Sixth Sense</i> (พ.ศ.2542)	จิตวิญญาณ
<i>Unbreakable</i> (พ.ศ.2543)	พลังเหนือมนุษย์
<i>Signs</i> (พ.ศ.2545)	มนุษย์ต่างดาว
<i>The Village</i> (พ.ศ.2547)	ตำนานสยอง
<i>Lady in the Water</i> (พ.ศ.2549)	นิทานโบราณ
<i>The Happening</i> (พ.ศ.2551)	ปรากฏการณ์ธรรมชาติที่หาคำตอบไม่ได้

ส่วนใหญ่ เนื้อเรื่องของเอ็ม. ไนท์ ซยามาลานจะเกี่ยวข้องกับคนธรรมดาสองคน กับความสามารถหรือสิ่งที่พิเศษเหนือจากมนุษย์ทั่วไป หรือไม่มีเหตุการณ์ประหลาดเกิดขึ้นกับพวกเขา ที่มักจะนำไปสู่การพูดถึงเรื่องของความเชื่อ สิ่งเหนือธรรมชาติ ซึ่งเขาเองก็คิดว่าเป็นจุดยืนที่ดี โดยเนื้อเรื่องจะกล่าวถึงความโหดร้ายของมนุษย์ สัจจาทฎาณของมนุษย์ การฆ่าและการทำร้ายกัน ภาพยนตร์ของเขาหลายเรื่องมีแรงบันดาลใจมาเรื่องของท่านาน (ไกรวุฒิ จุลพงศธร, 2551 : 43) ทำให้ภาพยนตร์ของเขา เช่นเรื่อง *Unbreakable*, *The Village* และ *Lady in the Water* มีความคล้ายคลึงกับความเป็นตำนานอย่างชัดเจน เขาชอบสอดแทรกความเป็นตำนาน นิทาน เรื่องเล่าหรือภาพวาดในผลงานอยู่เสมอ เช่น *Unbreakable* ซึ่งมีที่มาจากตำนานการต่อสู้ระหว่างความดีและความชั่วตั้งแต่สมัยโบราณ เรื่อง *The Village* ซึ่งเป็นตำนานของสัตว์ประหลาดน่ากลัวที่อาศัยอยู่ในป่าต้องห้ามซึ่งได้รับการเล่าขานต่อมาโดยกลุ่มผู้อาวุโสของหมู่บ้าน เรื่อง *Lady in the Water* ซึ่งก็เป็นนิทานโบราณที่เล่าสืบต่อกันมาของชาวเอเชีย

การสร้างสรรคดีเรื่องราวของเอ็ม. ไนท์ ซยามาลานเป็นเหมือนปรากฏการณ์ของวงการภาพยนตร์ฮอลลีวูด เพราะเรื่องราวที่เขานำเสนอแตกต่างจากเรื่องราวเดิมๆที่เคยมีอยู่มา เนื่องด้วยความต้องการเป็นหนึ่งในการสร้างสรรคดีบทภาพยนตร์ที่มี “ความแปลกใหม่และความสร้างสรรค์ (Originality)” เรื่องราวของเขาจึงแตกต่างจากคนอื่น เมื่อใดก็ตามที่เขาแคร์รู้สึกว่าเขากำลังดำเนินรอยตามภาพยนตร์เรื่องไหน หรือมีส่วนไหนที่ใกล้เคียงกัน เขาก็จะหยุดและเขียนบทเรื่องนั้นใหม่ในทันที และความที่เขาเป็นคนอินเดีย-อเมริกัน การพบกันระหว่างวัฒนธรรม ความเชื่อและทัศนคติแบบอินเดียที่เป็นรากเหง้าซึ่งได้รับการปลูกฝังจากพ่อแม่ เช่น ความเชื่อในเรื่องของสิ่งเหนือธรรมชาติ เรื่องเล่าและตำนานต่างๆ และวัฒนธรรม ความเชื่อและทัศนคติแบบอเมริกันที่ซึมซาบเข้าไปในชีวิตของเขาจากการใช้ชีวิตอยู่ที่นั่นมาตั้งแต่เกิด เช่น ความเป็นอิสระทางความคิดและการแสดงออก ความเชื่อในหลักการทางวิทยาศาสตร์ การผสมผสานระหว่างสองวัฒนธรรมนี้เองที่เป็นสิ่งที่ทำให้เขาสร้างสรรค์และสื่อสารประเด็นหรือมุมมองต่างๆออกมา โดยมีความแตกต่างแหวกแนวจากคนที่อยู่ในวัฒนธรรมเดียว ซึ่งกลายเป็นอีกหนึ่งจุดเด่นที่ทำให้เขามีความแปลกใหม่และสร้างสรรค์ในสายตาของคนในวงการฮอลลีวูด นอกจากนั้น เขาก็ยังเป็นนักอ่านตัวยงที่ได้รับการปลูกฝังให้รักการอ่านตั้งแต่ยังเด็ก ทำให้เขามีฐานข้อมูลเกี่ยวกับรายละเอียดเล็กๆน้อยๆที่สร้างความน่าสนใจให้กับการสร้างสรรคดีผลงานได้อยู่เสมอ รวมทั้งการเป็นคนรักในการเขียน จึงทำให้เขาประสบความสำเร็จในการนำข้อได้เปรียบทั้งหลายเหล่านี้มาประกอบกันและสื่อสารออกมาผ่านงานเขียน

5.1.2 โครงเรื่อง (Plot) และโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure) : เส้นเรื่อง สองเส้นกับวิกฤตสองชั้น

5.1.2.1 เปิดเรื่องด้วยเหตุน่าสะพรึงกลัว

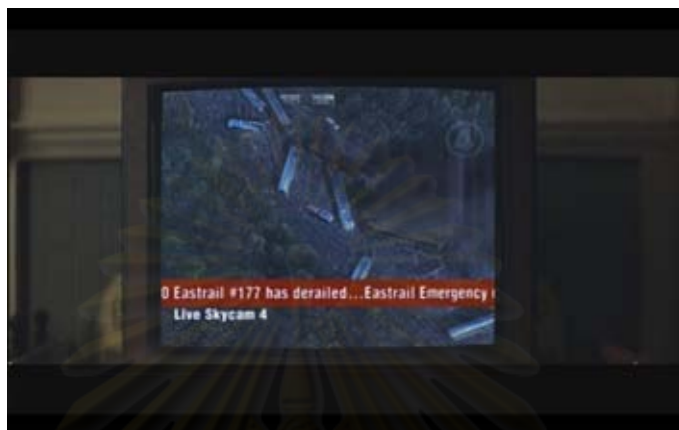
ภาพยนตร์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมักเปิดเรื่องด้วยเรื่องราวความน่ากลัวที่เป็นปมที่มาของปัญหาและเรื่องราวทั้งหมด ซึ่งนำไปสู่คำถามให้คนดูต้องการติดตามค้นหาคำตอบต่อไป โดยภาพยนตร์ 5 เรื่อง ซึ่งได้แก่เรื่อง *The Sixth Sense Unbreakable Signs The Village* และ *The Happening* ใช้การเปิดเรื่องแบบดังกล่าวนี้ แต่เรื่อง *Lady in the Water* เป็นเพียงเรื่องเดียวที่ไม่ได้เปิดเรื่องด้วยเหตุน่าสะพรึงกลัว โดยจะเห็นการเปิดเรื่องในภาพยนตร์ทั้ง 6 เรื่องของเขาดังต่อไปนี้

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* ที่เปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์ที่วินเซนต์ เกรย์คนไข้เก่าของมัลคอล์ม โครว์ที่ป่วยเป็นโรคซึมเศร้าและบุคลิกแปลกแยก เขาหวาดกลัวอะไรสักอย่างอยู่เสมอ มัลคอล์ม โครว์ไม่สามารถรักษาเขาให้หายได้ เขาจึงมาทวงสัญญาที่บอกว่าจะช่วยเขาออกจากความกลัวนั้น สุดท้ายวินเซนต์ เกรย์ก็ได้ใช้ปืนยิงมาที่มัลคอล์ม โครว์ ซึ่งกลายเป็นที่มาและจุดเริ่มต้นของเรื่องทั้งหมด และทำให้คนดูเกิดความสงสัยว่าจริงๆ แล้วมันเกิดอะไรขึ้นกันแน่และเรื่องราวจะดำเนินต่อไปอย่างไร



ภาพที่ 5.1 ฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542) วินเซนต์ เกรย์ คนไข้เก่าของมัลคอล์ม โครว์บุกเข้าบ้านเพื่อมาyingมัลคอล์ม เนื่องจากผิดหวังที่รักษาโรคซึมเศร้าและบุคลิกแปลกแยกให้เขาไม่หาย

- ภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* ก็เปิดเรื่องด้วยอุบัติเหตุรถไฟชนกันครั้งใหญ่ที่ทุกคนในรถไฟขบวนนั้นเสียชีวิตทั้งหมด แต่มีชายคนหนึ่งรอดชีวิตมาโดยไม่มีรอยขีดข่วนใดๆ ซึ่งทำให้เราต้องติดตามต่อไป เพราะว่ามันไม่ใช่อุบัติเหตุธรรมดาและชายคนนี้ก็ไม่ใช่คนธรรมดาเป็นแน่



ภาพที่ 5.2 ฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543) ภาพข่าวจากโทรทัศน์ที่ลูกและภรรยาของเดวิด ดันนัลดำลั่งดูอยู่ มีรายงานถึงอุบัติเหตุรถไฟซึ่งเดวิด ดันนัก็อยู่ในรถไฟขบวนนั้นด้วย

- ภาพยนตร์เรื่อง *Signs* เปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์ที่มีสัญลักษณ์รูปทรงเลขาคณิตขนาดใหญ่ปรากฏบนไร่ข้าวโพดของครอบครัวหนึ่งหรือที่คนทั่วไปเรียกว่า Crop Circle ซึ่งเชื่อว่ามันเป็นฝีมือของมนุษย์ต่างดาว จึงทำให้คนดูอยากรู้ว่าความจริงแล้วมันเกิดจากอะไรและหลังจากนั้นจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป



ภาพที่ 5.3 ฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545) ลูกๆพาเกรแฮม เฮสมาดูเหตุประหลาดที่เกิดขึ้นบนไร่ข้าวโพด

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Village* เริ่มเรื่องด้วยความโศกเศร้าในงานศพของเด็กชายคนหนึ่ง ในหมู่บ้าน ต่อมาขณะที่ทุกคนในหมู่บ้านอยู่รวมกันก็มีเสียงประหลาดดังออกมาจากในป่าที่รายล้อมหมู่บ้านซึ่งสร้างบรรยากาศความสยองขวัญเป็นอย่างมาก จึงทำให้คนดูเกิดความสงสัยว่ามีอะไรอยู่ในป่านั้น



ภาพที่ 5.4 ฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง *The Village* (พ.ศ.2547)

งานศพของเด็กชายคนหนึ่งเสียชีวิตจากการไม่มียารักษาโรค เนื่องจากหมู่บ้านอยู่ห่างไกล และไม่มีใครกล้าผ่านป่าที่มีสัตว์ประหลาดเพื่อไปหายารักษาโรคมาให้คนในหมู่บ้าน

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* ก็เปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์ที่อยู่ดีๆคนจำนวนมากในสวนสาธารณะแห่งหนึ่งเกิดฆ่าตัวตายพร้อมๆกันขึ้นมาโดยไม่มีสาเหตุ ทำให้คนดูเกิดความรู้สึกสงสัยและอยากติดตามว่าปรากฏการณ์นี้มันเกิดจากสาเหตุอะไร



ภาพที่ 5.5 ฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* (พ.ศ.2551)

คนงานก่อสร้างจำนวนมากกระโดดลงมาจากตึกเพื่อฆ่าตัวตายโดยไร้สาเหตุ

- ภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* เป็นภาพยนตร์เรื่องเดียวของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานที่ไม่ได้เปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์่ากั้ว แต่เปิดเรื่องด้วยตำนานที่เล่าขานเกี่ยวกับชาวโลกและชาวน้ำที่เคยสื่อสารกันได้และคอยช่วยเหลือเตือนภัยให้แก่กัน แต่ภายหลังชาวโลกเลิกฟังชาวน้ำพวกเขาจึงต้องเสี่ยงชีวิตมาสื่อสารและเป็นแรงบันดาลใจเพื่อช่วยเหลือมนุษย์ ทำให้เราอยากรู้ว่า จะเกิดอะไรขึ้นต่อไปในการผจญภัยครั้งนี้



ภาพที่ 5.6 ฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* (พ.ศ.2549)
การเล่าเรื่องราวตำนานเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของชาวน้ำและชาวโลก

5.1.2.2 เรื่องครอบครัวเป็นโครงหลัก เรื่องสิ่งเหนือธรรมชาติเป็นโครงรอง

ในการสร้างสรรค์ผลงานของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน เขามักนำเสนอโครงเรื่องที่เกี่ยวกับเรื่องจุลภาคหรือเรื่องเล็กๆ ซึ่งก็คือเรื่องของความรักหรือเรื่องครอบครัวเป็นโครงเรื่องหลัก และใช้เรื่องมหภาคหรือเรื่องใหญ่ๆ ซึ่งก็คือเรื่องของสิ่งเหนือธรรมชาติมาเป็นโครงเรื่องรองที่จะเป็นตัวช่วยไขข้อสงสัยและแก้ปัญหาให้กับความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวหลังจากได้เผชิญกับสิ่งเหนือธรรมชาตินั้นๆ ดังจะเห็นได้จากภาพยนตร์เรื่องต่างๆ ของเขาดังนี้

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* ก็เสนอเรื่องของปัญหาความสัมพันธ์ในครอบครัว แต่เมื่อมัลคอล์มได้มารู้จักกับโคลที่เป็นตัวแทนของสิ่งเหนือธรรมชาติ โคลก็เป็นตัวช่วยให้เขาแก้ไขปัญหาครอบครัวของเขาได้

- ภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* ได้นำเสนอเรื่องความสัมพันธ์ในชีวิตสมรสที่แย่ของเดวิด แต่เมื่อเขาได้มาเผชิญกับสิ่งเหนือธรรมชาติในการพิสูจน์ความเป็นยอดมนุษย์ของเขาและได้ค้นพบตัวตนของตัวเอง ชีวิตสมรสของเขาก็ดีขึ้น

- ภาพยนตร์เรื่อง *Signs* เป็นการนำเสนอความสูญเสียของครอบครัวซึ่งนำไปสู่ความสูญเสียความศรัทธาของเกรแฮมอีกด้วย แต่เมื่อเขาได้เผชิญหน้ากับมนุษย์ต่างดาวและได้พิสูจน์ว่าทุกสิ่งในโลกนี้ล้วนถูกกำหนดมาแล้ว เขาก็ได้รับความศรัทธากลับคืนมา
- ภาพยนตร์เรื่อง *The Village* นำเสนอเรื่องอุปสรรคของความรักของไอวี ความเป็นห่วงคนในครอบครัวโดยต้องการปกป้องพวกเขาจากโลกภายนอก เมื่อไอวีได้เผชิญหน้ากับสัตว์ประหลาดก็กลายเป็นข้อพิสูจน์ให้เรื่องเล่าที่จะช่วยปกป้องลูกหลานจากความโหดร้ายของสังคมก็ยังคงอยู่ต่อไปและเธอก็สามารถช่วยเหลือคนรักของเธอไว้ได้
- ภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* เสนอเรื่องปมภายในใจเกี่ยวกับการสูญเสียภรรยาและลูกของคลิฟแลนด์ แต่เมื่อเขาได้เผชิญกับความมหัศจรรย์ของเรื่องในตำนานและได้ช่วยเหลือพรายน้ำ เขาก็กลับมาที่มีความศรัทธาต่อตัวเองอีกครั้ง
- ภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* เป็นการเสนอปัญหาความสัมพันธ์ของชีวิตสมรส ที่เมื่อพวกเขาได้ร่วมผจญภัยกับเหตุการณ์เหนือธรรมชาติก็ทำให้พวกเขาเข้าใจตัวเองและกลับมาความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

5.1.2.3 ผูกและแก้ปม

ความสัมพันธ์ของเรื่องราวในภาพยนตร์ของเขามักเป็นไปแบบลำดับตามเหตุการณ์ (Chronological) ตามเวลาที่เกิดขึ้น ดังที่กล่าวไว้ข้างต้นว่าในตอนเริ่มเรื่องจะมีการนำเสนอปมปัญหาของเรื่องราว แต่จะมีการแผ่กระจายละเอียดอยู่ระหว่างทางตลอดทั้งเรื่องเพื่อที่จะมาเป็นเหตุผลหรือมาแก้ปมบางอย่างในภายหลัง บางเรื่องก็มีการย้อนเหตุการณ์ไปในอดีตซึ่งเรื่องราวของเขาก็จะมีการใส่เหตุการณ์ที่เป็นผลกระทบของสิ่งที่เกิดขึ้นในตอนต้นที่เกิดขึ้น (Cause - Effect) ภาพยนตร์ของเขามักใช้เหตุการณ์ในอดีตของตัวละครหลักเชื่อมกับเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นอยู่ โดยมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน เหมือนเป็นห่วงหนึ่งในความนึกคิดของตัวละครหลัก ต่อมาก็มีการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) อย่างต่อเนื่องและสมเหตุสมผล เพื่อเป็นการเพิ่มความเข้มข้นให้กับเรื่องราวให้นำติดตามตลอดเวลาซึ่งเป็นอีกหนึ่งวิธีที่สร้างความประทับใจให้กับคนดูเมื่อเขาสามารถโยงรายละเอียดเล็กๆน้อยๆที่เหมือนไม่สำคัญมาตลอดทั้งเรื่องเพื่อใช้เป็นเหตุผลในการอธิบายคำเฉลยของเรื่องราวในตอนจบ ซึ่งทำให้คนดูต้องตั้งในความพิถีพิถัน รายละเอียดละออและการคำนึงถึงทุกรายละเอียด เขามีความสามารถในการคิดถึงเรื่องราวบางอย่างที่อาจเป็นเรื่องเล็กๆน้อยๆ หรือเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันจนคนเราไม่ได้สนใจ เขานำมุมมองตรงจุดนั้นมาใส่ในผลงานของเขา โดยคนส่วนใหญ่มักนึกไม่ถึงและทำให้คนดูโดนหลอกให้เชื่อมาจนตลอดทั้งเรื่องและเราก็เชื่ออย่างสนิทใจในตอนเฉลยว่าเราโดนหลอกมาตลอด เพราะความเป็นเหตุเป็น

ผล รายละเอียดต่างๆตามทางที่เขานำมาโดยตลอดและการคลายปมทุกอย่างที่ชัดเจนปราศจากข้อโต้แย้งนั่นเอง

5.1.2.4 เส้นเรื่องสองเส้นและวิกฤติสองชั้น

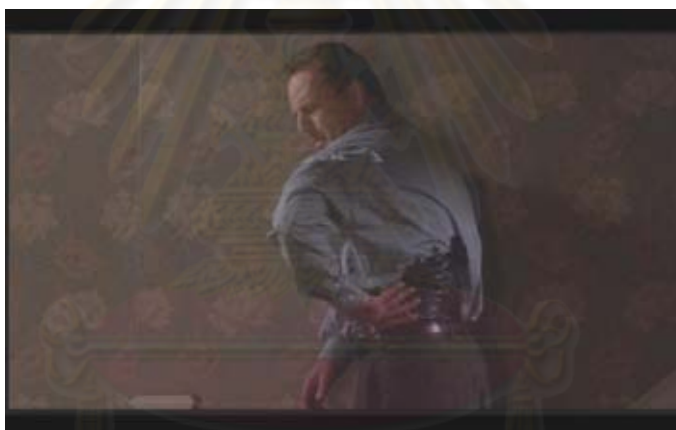
ผลงานการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ซยามาลาน มักสร้างเรื่องราวของเขาให้มี 2 เส้นเรื่อง โดยจะเป็นเส้นเรื่องที่เกี่ยวข้อกับความรักรหรือครอบครัวของตัวละครเอก ส่วนอีกเส้นเรื่องจะเกี่ยวกับเรื่องราวเหนือธรรมชาติที่ตัวละครเอกจะต้องเผชิญ นอกจากนี้ยังมีการสร้างจุดสูงสุดทางอารมณ์หรือจุดวิกฤติ (Climax) ให้อยู่ซ้อนหรือใกล้กัน 2 จุดเสมอ ซึ่งจุดวิกฤติทั้ง 2 จุดนั้นเกิดจากเส้นเรื่องคนละเส้น แต่เกิดขึ้นในเวลาใกล้เคียงกัน ทำให้เราเกิดความรู้สึกร่วมกับทั้ง 2 เส้นเรื่องและรู้สึกเหมือนถูกกระชากอารมณ์ได้เข้มข้นและสะใจกว่าการมีจุดวิกฤติเพียงแค่จุดเดียว ซึ่งได้แก่

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* เส้นเรื่องแรกเป็นเส้นเรื่องที่เกี่ยวกับชีวิตครอบครัวของมัลคอล์ม โครว์ ซึ่งมีปัญหาเกี่ยวกับภรรยาเนื่องจากเขาทุ่มเทเวลาทั้งหมดให้กับการทำงานมาจนเกินไป ส่วนเส้นเรื่องอีกเส้นคือการที่มัลคอล์ม โครว์ได้รู้จักกับโคล เชียร์ เด็กที่มีความเหนือธรรมชาติ คือ ความสามารถในการสื่อสารกับวิญญาณได้ ซึ่งจุดวิกฤติแรกเกิดจากเส้นเรื่องเส้นที่ 2 คือ การที่โคล เชียร์โดนทำร้ายโดยวิญญาณร้ายและมัลคอล์มก็ค้นพบว่าโคลเห็นวิญญาณของคน ที่ตายไปแล้วจริง หลังจากนั้นเขาจึงล้มล้างความพยายามในการแก้ไขปัญหามาตามแนวทางของวิทยาศาสตร์ แล้วหันมาหาวิธีอื่นแทน โดยเขาก็ได้ค้นพบว่าการเห็นวิญญาณเป็นพรสวรรค์ที่ไม่สามารถลบไล่ออกไปได้ และวิญญาณที่เข้ามาปรากฏตัวให้โคลเห็นต่างต้องการสื่อสารเพื่อขอความช่วยเหลือจากเขา เขาจึงสามารถหาวิธีทางให้โคลสามารถมีชีวิตอยู่กับพรสวรรค์นี้ได้อย่างมีความสุข คือ การสื่อสารกับวิญญาณว่าเขาต้องการอะไรและช่วยเหลือเขาซึ่งก็เป็นวิธีการที่จะช่วยให้ผ่านพ้นภาวะวิกฤติ (Falling Action) ในจุดนี้ แต่ก็ยังมีจุดวิกฤติที่ 2 ที่เกิดจากเส้นเรื่องที่ 1 ที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับครอบครัวของมัลคอล์ม หลังจากที่เขารักษาโคลได้แล้ว โคลก็ได้บอกวิธีการที่ช่วยให้เขาสามารถสื่อสารกับภรรยาได้ คือ การสื่อสารกับเธอตอนที่เธอนอนหลับอยู่ เขาจึงกลับไปทำตามและพวกเขาก็สื่อสารกันได้จริง ช่วงเวลานั้นเองที่เธอพูดกับเขาและแหวนแต่งงานซึ่งเป็นแหวนของเขาวิ่งลงมาจากมือของเธอ นั่นเป็นอีกจุดวิกฤติที่ทำให้เราต้องตกใจว่าแท้จริงแล้ว มัลคอล์มได้เสียชีวิตไปตั้งแต่ตอนต้นเรื่อง พอเขาได้ดูวิดีโอเทปตอนแต่งงานก็ทำให้เขาเข้าใจว่าเขาควรปลดปล่อยเธอจากความโศกเศร้าในการสูญเสียและจมปลักอยู่กับความคิดถึงเขา และเขาก็ควรปลดปล่อยตัวเองจากความรู้สึกผิดและจากไปอย่างสงบซึ่งก็กลายเป็นจุดผ่านพ้นภาวะวิกฤติซ้อนและเป็นการยุติของเรื่องราว(Ending)ของภาพยนตร์เรื่องนี้



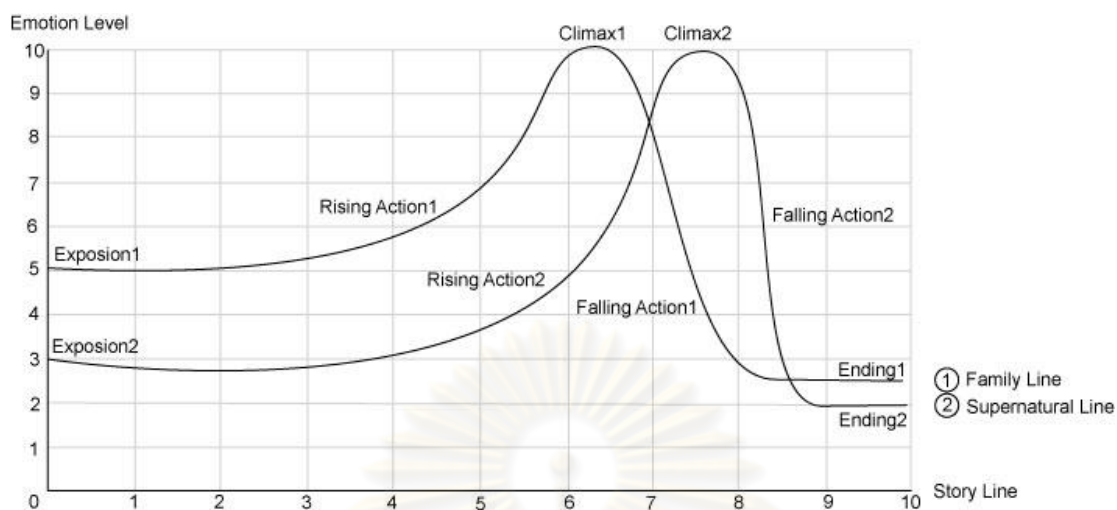
ภาพที่ 5.7 จุดวิกฤติที่ 1 จากเส้นเรื่องที่ 2 ของภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)

โคด เชียร์ถูกวิญญาณทำร้ายจนต้องเข้าโรงพยาบาล
 มัลคอล์ม โครว์ได้รู้ความจริงจากโคด เชียร์ว่าเขาสามารถสื่อสารกับวิญญาณได้จริง



ภาพที่ 5.8 จุดวิกฤติที่ 2 จากเส้นเรื่องที่ 1 ของภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)

มัลคอล์ม โครว์กลับมาเห็นภรรยาทำแหวนแต่งงานของเขาตกพื้น เขาได้คิดถึงสิ่งที่โคด เชียร์บอกและการนึกถึง
 ภาพอดีตที่เขาไม่สามารถสื่อสารกับภรรยาได้ ทำให้เขาเพิ่งรู้ว่าเขาได้เสียชีวิตไปแล้ว

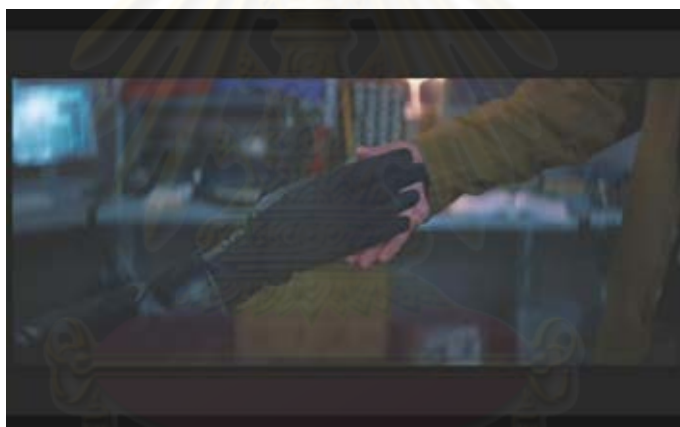


แผนภาพที่ 5.1 กราฟแสดงการวางเส้นเรื่องสองเส้นและวิกฤติสองชั้น
ของภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)

- ภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* เส้นเรื่องแรกคือเส้นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตครอบครัวของเดวิด ดันน์ ส่วนเส้นเรื่องที่ 2 คือ เส้นเรื่องเกี่ยวกับความเหนือธรรมชาติของเดวิด ดันน์ที่ไม่ได้รับแม่แต่รอยขีดข่วนหลังจากประสบอุบัติเหตุรถไฟซึ่งคนที่เหลือทั้งหมดในรถไฟขบวนนั้นต้องเสียชีวิต โดยจุดวิกฤติแรกอยู่เส้นเรื่องแรกเกี่ยวกับครอบครัว ที่โจเซฟ ดันน์ ลูกชายของเดวิด ดันน์เกือบยิงพ่อเพียงเพื่อพิสูจน์ให้พ่อรู้ว่าเป็นยอดมนุษย์จริงๆ จนเขาได้ไปพิสูจน์ตัวเอง โดยการไปช่วยเหลือคนบริสุทธิ์จากเหตุการณ์ร้ายและได้ค้นพบว่าเขาเป็นยอดมนุษย์จริงๆ ซึ่งเหมือนว่าเรื่องราวทุกอย่างจะคลี่คลายผ่านพ้นจุดวิกฤติไปแล้ว เมื่อเขาได้ค้นพบตัวตนและได้ทำตามเจตจำนงค์ของพระเจ้า แต่ก็ยังมีจุดวิกฤติซ้อนอันที่ 2 ที่อยู่ในเส้นเรื่องที่ 2 ที่เกี่ยวกับความเหนือธรรมชาติ โดยที่ความสามารถหยั่งรู้ของมัลคอล์มบังเอิญทำให้เขาได้รู้ว่าไซกานาแกรมและอุบัติเหตุร้ายแรงที่คร่าชีวิตมนุษย์มากมายหลายครั้ง รวมทั้งอุบัติเหตุรถไฟขบวนรอดชีวิตมา แต่คนอื่นทั้งหมดในรถไฟขบวนนั้นกลับต้องเสียชีวิต ล้วนแล้วแต่มาจากฝีมือของเอไลจาห์ ไพรซ์ทั้งสิ้น ซึ่งเขาทำไปเพียงเพราะต้องการตามหามัลคอล์มและพิสูจน์ทฤษฎีของเขาว่าเมื่อพระเจ้าสร้างคนอ่อนแอมากอย่างเขามาแล้ว ก็ต้องสร้างคนที่แข็งแกร่งมากซึ่งเป็นขั้วตรงข้ามกับเขาขึ้นมาเหมือนกัน เมื่อมัลคอล์มได้รู้ความจริงข้อนี้ เมื่อมัลคอล์มจึงแจ้งตำรวจให้จับเอไลจาห์ ไพรซ์ ซึ่งภายหลังก็ถูกกักขังและได้เข้ารับการบำบัดจิต ส่วนมัลคอล์มก็ได้ช่วยเหลือคนบริสุทธิ์ต่อไป ซึ่งก็กลายเป็นช่วงผ่านพ้นวิกฤติและนำไปสู่การยุติของเรื่องราว

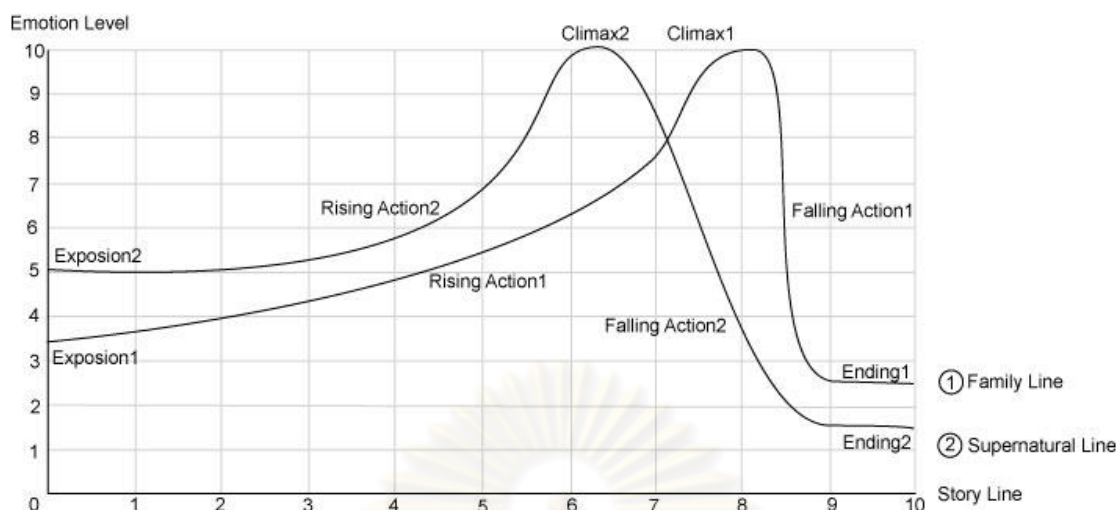


ภาพที่ 5.9 จุดวิกฤติที่ 1 จากเส้นเรื่องที่ 1 ของภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543)
โจเซฟ ดันน์ลูกชายของเดวิด ดันน์เชื่ออย่างสนิทใจว่าพ่อของเขาเป็นยอดมนุษย์ จึงต้องการพิสูจน์ให้พ่อของเขา
เชื่อ โดยจ่อปืนเพื่อจะยิงไปที่พ่อ เพราะเขาเชื่อว่าเมื่อพ่อเป็นยอดมนุษย์ ถ้าถูกยิงก็ต้องไม่เป็นอะไร



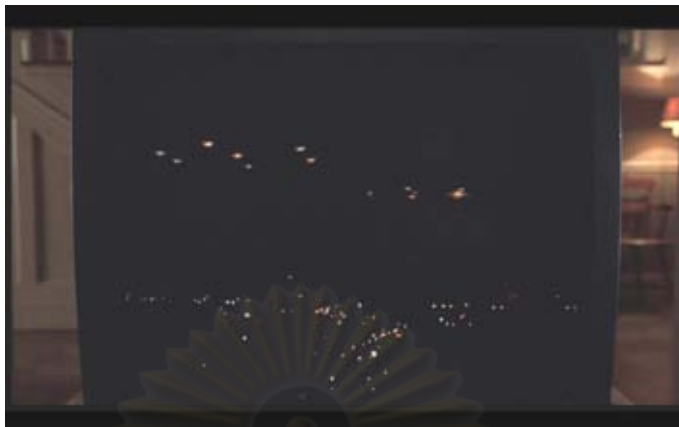
ภาพที่ 5.10 จุดวิกฤติที่ 2 จากเส้นเรื่องที่ 2 ของภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543)
เดวิด ดันน์จับมือกับเฮโลจาห์ ไพรซ์และเขาก็ได้รับรู้จากญาณพิเศษของเขาว่าจริงๆแล้ว
เฮโลจาห์ ไพรซ์อยู่เบื้องหลังเหตุโศกนาฏกรรมมากมาย เพียงเพื่อต้องการตามหาเขา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



แผนภาพที่ 5.2 กราฟแสดงการวางเส้นเรื่องสองเส้นและวิกฤติสองขั้น
ของภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543)

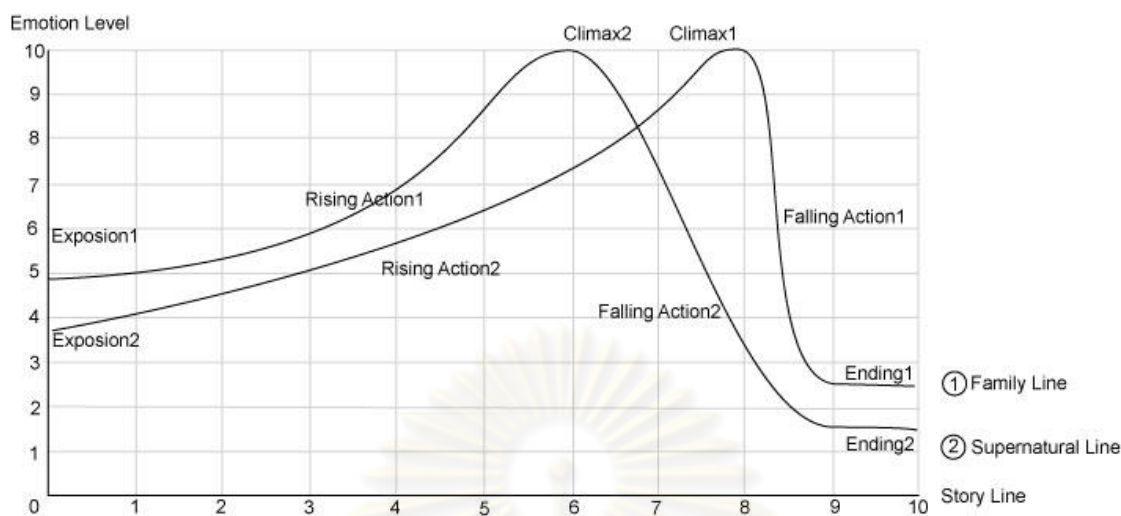
- ภาพยนตร์เรื่อง *Signs* เส้นเรื่องแรกเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัวของเกรแฮม เฮสซึ่งเขาต้องสูญเสียภรรยาไป ส่วนเส้นเรื่องที่ 2 ก็เกี่ยวกับเรื่องเหนือธรรมชาติที่มีสัญลักษณ์รูปทรงเลขาคณิตประหลาดขนาดใหญ่ปรากฏอยู่บนไร่ข้าวโพดของเขา โดยจุดวิกฤติแรกเกิดจากเส้นเรื่องที่ 2 คือการที่มนุษย์ต่างดาวมาบุกที่บ้านของเกรแฮม เขาและน้องชายต้องพยายามพึ่งตัวเองให้รอดพ้นจากภัยครั้งนี้และต้องเข้มแข็งเพื่อเป็นที่พึ่งให้กับลูกทั้งสองด้วย หลังจากที่มีการเผยแพร่ข่าวออกมาว่ามนุษย์ต่างดาวกำลังอพยพออกไปจากโลกแล้ว เหมือนกับเรื่องทุกอย่างจะจบสิ้นได้ด้วยดี แต่ก็มีจุดวิกฤติที่ 2 จากเส้นเรื่องที่ 1 เข้ามา โดยมีมนุษย์ต่างดาวตัวหนึ่งที่โกรธแค้นเพราะเคยถูกเกรแฮมตักน้ำก็ได้ย้อนกลับมาที่บ้านของเขา มนุษย์ต่างดาวจับลูกชายของเขาไปแล้วปล่อยพิษที่สามารถคร่าชีวิตคนได้ใส่ลูกชายของเขา แต่เรื่องราวกลับพลิกผัน เพราะการที่ลูกชายของเขาเป็นโรคหอบหืดซึ่งเขาคิดเสมอว่าเป็นโชคร้ายกลับไม่ได้เป็นความโชคร้ายหรือเรื่องบังเอิญ เพราะทุกอย่างถูกกำหนดขึ้นมาหมดแล้ว ลูกชายของเขาเป็นหอบหืด ปอดจึงปิดขณะที่มนุษย์ต่างดาวปล่อยพิษเข้าใส่ พิษนั้นจึงไม่สามารถเข้าสู่ร่างกายของเขาได้ ทำให้เกรแฮมกลับมาเชื่ออย่างสนิทใจว่าความเป็นไปในโลกนี้ทั้งหมดทุกอย่างถูกกำหนดไว้ล่วงหน้าแล้วและเขาก็กลับมาศรัทธาในพระเจ้าอีกครั้งซึ่งก็เป็นการผ่านพ้นวิกฤติและยุติเรื่องราวได้ด้วยดี



ภาพที่ 5.11 จุดวิกฤติที่ 1 จากเส้นเรื่องที่ 2 ของภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545)
 ชาวทางโทรทัศน์จับภาพจานบินได้และเชื่อว่ามนุษย์ต่างดาวกำลังจะมากบฏโลก



ภาพที่ 5.12 จุดวิกฤติที่ 2 จากเส้นเรื่องที่ 1 ของภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545)
 มอร์แกน เฮส ลูกชายของเกรแฮม เฮสกำลังเกิดอาการโรคหืดหอบกำเริบขณะที่หลบอยู่ในห้องใต้ดิน
 ชาวทางวิทยุบอกว่ามนุษย์ต่างดาวออกไปจากโลกแล้ว พวกเขาจึงออกมาจากห้องใต้ดินเพื่อหารักษา
 มอร์แกน แต่แล้วมนุษย์ต่างดาวที่เกรแฮมเคยตัดนิ้ว ยังไม่อพยพออกจากโลก
 แต่มันกลับโกรธแค้นและมาลักพาตัวมอร์แกนเพื่อจะฆ่าโดยการปล่อยพิษใส่



แผนภาพที่ 5.3 กราฟแสดงการวางเส้นเรื่องสองเส้นและวิกฤติสองชั้น
ของภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545)

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Village* เส้นเรื่องแรกคือเส้นเรื่องเกี่ยวกับสิ่งเหนือธรรมชาติซึ่งเป็นเรื่องเล่าเกี่ยวกับสัตว์ประหลาดที่อาศัยอยู่ในป่าที่รายล้อมหมู่บ้าน ส่วนเส้นเรื่องที่ 2 เป็นเรื่องเกี่ยวกับความรักหรือการสร้างครอบครัวของไอวี สาวตาบอด จุดวิกฤติแรกเกิดจากเส้นเรื่องที่ 2 คือการที่ลูเซียส คนรักของไอวี ถูกโนอาห์ ซึ่งเป็นหนุ่มสติไม่สมประกอบที่แอบหลงรักไอวีแทง เนื่องจากเธอได้ตัดสินใจที่จะแต่งงานกับลูเซียส ชายที่รักและช่วยเหลือเธอมาตลอด ทำให้โนอาห์อิจฉา กลัวถูกแย่งความรักไปและตัดสินใจมาทำร้ายโดยการแทงลูเซียส แต่หมู่บ้านนี้อยู่ห่างไกลจากผู้คนและขาดแคลนยารักษาโรค ซึ่งถ้าไม่มียา ลูเซียสก็จะต้องเสียชีวิตอย่างแน่นอน ไอวีจึงได้ตัดสินใจที่จะออกไปจากหมู่บ้านที่ถูกกล่าวขานว่าคนที่ออกจากหมู่บ้านจะไม่สามารถรอดชีวิตกลับมาได้ เพราะในป่านั้นมีสัตว์ประหลาดอยู่ แต่ไอวีก็ยังตัดสินใจไปเสี่ยงภัยกับสัตว์ประหลาดเพื่อไปหายามารักษาลูเซียส อีกวิกฤติหนึ่งเกิดจากเส้นเรื่องที่ 1 คือตอนเพื่อนที่ร่วมเดินทางเข้าป่ามากับไอวีอีก 2 คนไม่กล้าไปต่อ ทำให้ไอวีต้องถูกทอดทิ้งให้ต้องผจญภัยในป่าที่มีสัตว์ประหลาดเพียงลำพัง และเธอก็ได้เผชิญหน้ากับสัตว์ประหลาดจริงๆ เธอวิ่งหนีอย่างไม่คิดชีวิตและสุดท้ายเธอก็ล่องวงให้สัตว์ประหลาดตกลงไปในหลุมแล้วเธอก็รอดชีวิตมาได้ หลังจากนั้นเธอก็สามารถหายมารักษาคนรักของเธอได้สำเร็จซึ่งก็ถือเป็นการผ่านพ้นวิกฤติและยุติเรื่องราวโดยที่สามารถเก็บรักษาความลับของหมู่บ้านไว้ได้

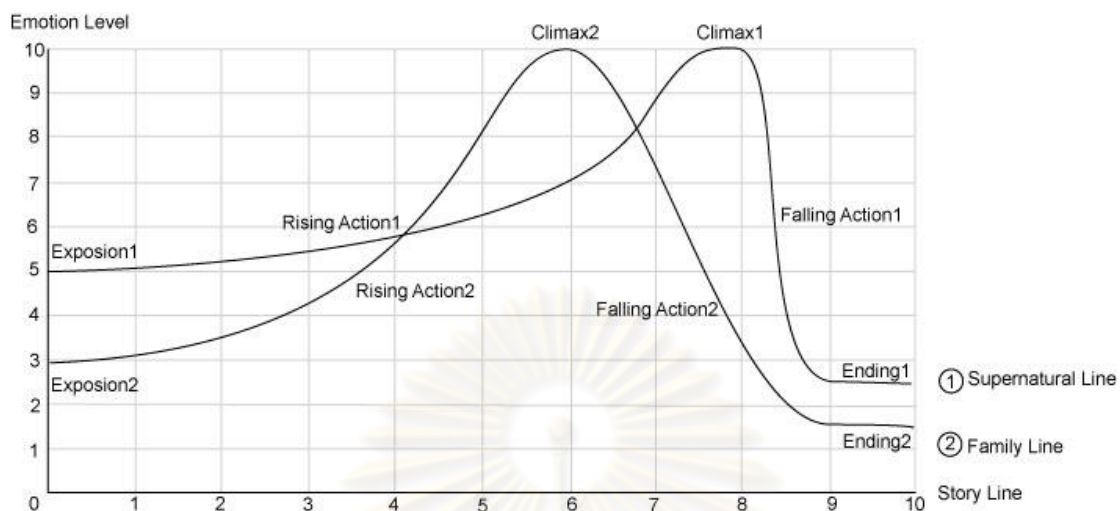


ภาพที่ 5.13 จุดวิกฤติที่ 1 จากเส้นเรื่องที่ 2 ของภาพยนตร์เรื่อง *The Village* (พ.ศ.2547)
 โนอาห์ เพอร์ซีโกรธที่ไอวีจะแต่งงานกับลูเซียส เขากลัวถูกแย่งความรักไป
 เขาจึงมาทำร้ายโดยการแทงลูเซียสจนได้รับบาดเจ็บสาหัส



ภาพที่ 5.14 จุดวิกฤติที่ 2 จากเส้นเรื่องที่ 1 ของภาพยนตร์เรื่อง *The Village* (พ.ศ.2547)
 ไอวีได้เผชิญหน้าตัวต่อตัวกับสัตว์ประหลาดที่อาศัยอยู่ในป่าซึ่งจะมาทำร้ายเธอ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



แผนภาพที่ 5.4 กราฟแสดงการวางเส้นเรื่องสองเส้นและวิกฤติสองชั้น
ของภาพยนตร์เรื่อง *The Village* (พ.ศ.2547)

- ภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* เส้นเรื่องแรกคือเส้นเรื่องเกี่ยวกับสิ่งเหนือธรรมชาติ โดยการปรากฏตัวของพรายน้ำในทานโบราณ และเส้นเรื่องที่ 2 คือเรื่องเกี่ยวกับปมครอบครัวของคลีฟแลนด์ ฮีฟ โดยจุดวิกฤติแรกเกิดจากเส้นเรื่องที่ 1 คือตอนที่สตอร์รี่เกือบเสียชีวิตจากการที่ถูกศรัณท์ทำร้ายขณะที่ทุกคนกำลังทำตามแผนที่จะพยายามช่วยเธอให้สามารถกลับบ้านได้อย่างปลอดภัย ทุกคนพาเธอกลับเข้ามาที่อพาร์ทเมนท์และพยายามทำตามวิธีที่ผู้ตีความหมายบอกเพื่อรักษาชีวิตของเธอไว้ แต่ก็ไม่ได้ผล อีกวิกฤติที่ซ้อนเข้ามาซึ่งเกิดจากเส้นเรื่องที่ 2 คือตอนที่ทุกคนได้พบความผิดพลาดในการเลือกตำแหน่งพลังอำนาจซึ่งต้องมีหน้าที่ต่างกันในภารกิจช่วยสตอร์รี่ให้กลับบ้านได้ โดยต้องมีการตามหาผู้ช่วยใหม่ทั้งหมดซึ่งเหลือเวลาไม่มากนัก เพราะสตอร์รี่กำลังจะตาย แต่แล้วก็ได้พบว่าคนสุดท้ายที่เป็นผู้รักษาชีวิตเธอก็คือคลีฟแลนด์ คนที่คอยช่วยเหลือเธอมาตั้งแต่ต้น วิกฤติที่ 2 ก็เกิดจากเส้นเรื่องที่ 2 คือ คลีฟแลนด์ไม่มีความมั่นใจในตัวเอง ซึ่งความจริงตัวเขาเชื่อเรื่องราวมหัศจรรย์พวกนี้มาตลอด แต่กลับไม่ยอมเชื่อว่าเขาเป็นผู้รักษาชีวิตของเธอได้ จนทุกคนขอรับรองให้เขาลองศรัทธาในตัวเองจนรักษาเธอให้รอดชีวิตและช่วยเธอให้กลับบ้านได้สำเร็จ ถือเป็น การผ่านพ้นวิกฤติและยุติเรื่องราวได้ด้วยดี

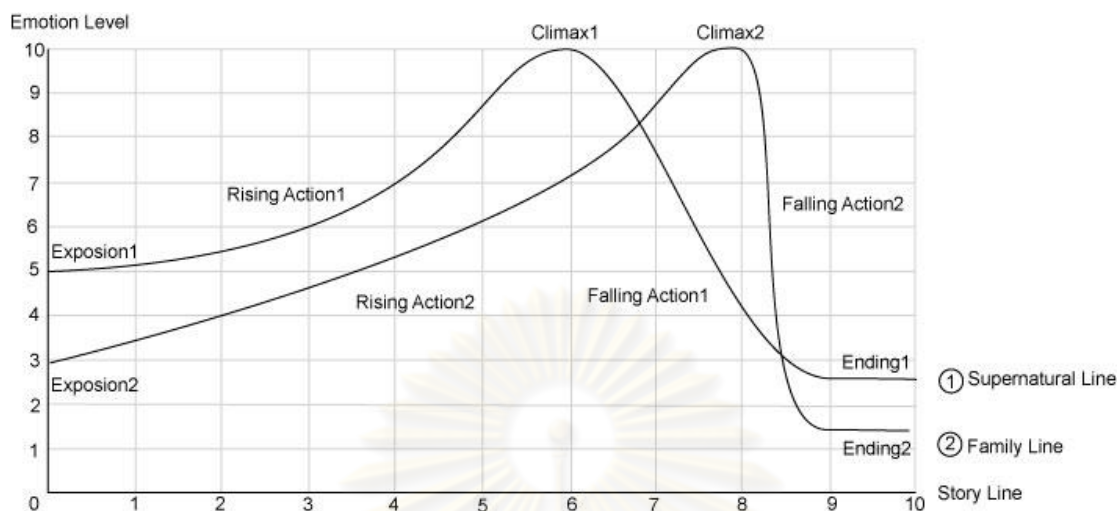


ภาพที่ 5.15 จุดวิกฤติที่ 1 จากเส้นเรื่องที่ 1 ของภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* (พ.ศ.2549)
เกิดการผัดแผนในการส่งสตอร์กลับบ้าน สตอร์ถูกตัวสครีนท์ทำร้ายจนได้รับบาดเจ็บสาหัส



ภาพที่ 5.16 จุดวิกฤติที่ 2 จากเส้นเรื่องที่ 2 ของภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* (พ.ศ.2549)
คลิฟแลนด์พบว่าทางเลือกผู้ช่วยในการทำภารกิจช่วยเหลือสตอร์นั้นผิดหมด ต้องเลือกทุกตำแหน่งใหม่
แต่เมื่อขาดตำแหน่งผู้รักษาที่ทุกคนคิดว่าคลิฟแลนด์ต้องทำหน้าที่นี้ คลิฟแลนด์กลับไม่เชื่อ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



แผนภาพที่ 5.5 กราฟแสดงการวางเส้นเรื่องสองเส้นและวิกฤติสองชั้น
ของภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* (พ.ศ.2549)

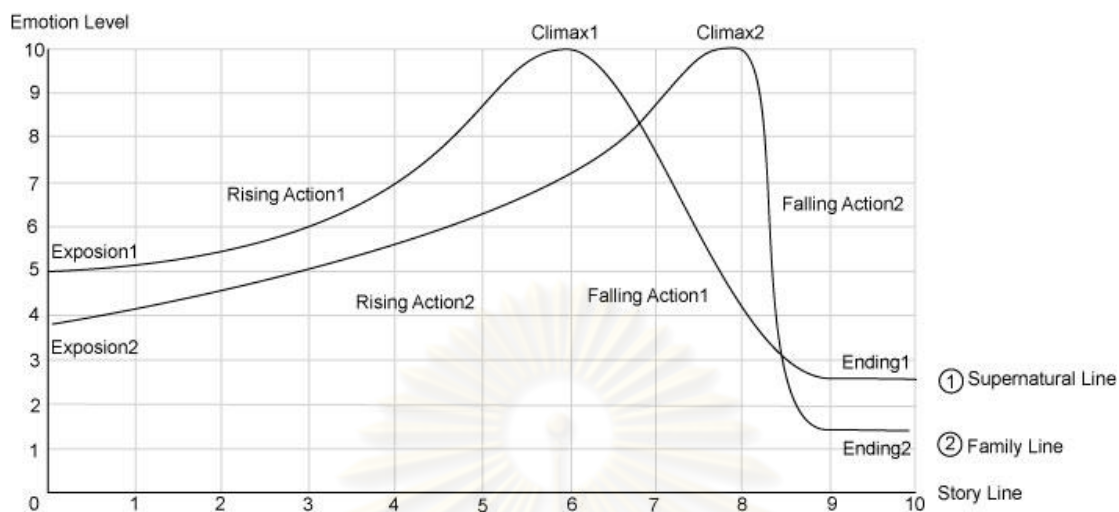
- ภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* เส้นเรื่องแรกคือเส้นเรื่องเกี่ยวกับสิ่งเหนือธรรมชาติ คือปรากฏการณ์ประหลาดที่ทำให้คนฆ่าตัวตายโดยไร้เหตุผล ส่วนเส้นที่ 2 คือ เส้นเรื่องเกี่ยวกับปัญหาครอบครัวของเอลเลียตและอัลมา โดยจุดวิกฤติแรกของเรื่องเกิดจากเส้นเรื่องที่ 1 คือตอนที่ทุกคนร่วมกันหนีจากปรากฏการณ์ประหลาดครั้งนี้ โดยมีกระแสลมพัดก้าชบางอย่างจากต้นไม้ไปตามทางไล่ล่าพวกเขา ทำให้พวกเขาต้องหนีแยกกันออกเป็นกลุ่มเล็กๆและล้มตายลงทีละกลุ่ม แต่สุดท้ายเอลเลียต อัลมาและเจสก็สามารถรอดชีวิตมาได้ แต่พวกเขากลับได้มาเจอบ้านหลังหนึ่งซึ่งเป็นของหญิงแก่ที่ขาดการติดต่อกับโลกภายนอก เธอป่วยทางจิตโดยเธอมักจะคิดอยู่เสมอว่าทุกคนจะมาฆ่าและขโมยของของเธอ เธอมีพฤติกรรมแปลกประหลาดและไล่พวกเขาออกจากบ้าน ซึ่งหญิงแก่คนนั้นได้รับก้าชพิษจนกลายเป็นเหมือนผีดิบที่พยายามจะฆ่าเอลเลียต โดยใช้หัวทุบหน้าต่างบ้านซึ่งเอลเลียตอยู่ข้างใน เพื่อให้ก้าชเข้ามา แต่สุดท้ายเธอก็ตาย และเรื่องราวก็เหมือนจะคลี่คลายลงได้ แต่ต่อมาจุดวิกฤติที่สองเกิดจากเส้นเรื่องที่ 2 เอลเลียตและอัลมาซึ่งหนีไปอยู่ในห้องใต้ดินที่ถูกกั้นกลางไว้ วิกฤติความรู้สึกรักตัวกลัวตายและความเสียตายในการใช้ชีวิตที่ยังไม่ดีพอต่อกันนี่เองที่ทำให้พวกเขารู้ตัวว่ารักกันมากแค่ไหนและพร้อมที่จะทำทุกอย่างให้ได้กลับมาอยู่ด้วยกัน พวกเขาจึงออกมาท่ามกลางต้นไม้ที่บ้าคลั่ง ซึ่งคนดูต้องตกใจเพราะเหมือนทั้งสองยอมสละชีวิตเพื่อที่จะได้มาอยู่ด้วยกันอีกครั้ง แต่พวกเขาก็ยังปลอดภัย เพราะเหตุการณ์ธรรมชาตินั้นได้ยุติลงแล้วพอดีกับเวลาที่พวกเขาออกมา นั่นเป็นจุดผ่านพ้นวิกฤติของเรื่องและยุติได้ด้วยดี เพราะพวกเขากลับมาเป็นครอบครัวที่สมบูรณ์



ภาพที่ 5.17 จุดวิกฤติที่ 1 จากเส้นเรื่องที่ 1 ของภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* (พ.ศ.2551)
 คุณนายโจนส์เจ้าของบ้านที่มีพฤติกรรมแปลกอยู่แล้ว ได้รับก๊าซพิษและพยายามฆ่าตัวตาย
 แต่เธอมาทำร้ายเอลเลียตด้วยการใช้หัวทุบหน้าต่างทุกบานเพื่อให้ก๊าซพิษเข้าไปในบ้าน



ภาพที่ 5.18 จุดวิกฤติที่ 2 ของภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* (พ.ศ.2551)
 เอลเลียตและอัลมาตระหนักว่าพวกเขารักและต้องการอยู่ร่วมกัน พวกเขาจึงตัดสินใจว่าจะออกมาเผชิญกับ
 ปรากฏการณ์ประหลาดครั้งนี้โดยไม่หวั่นเกรงอีกต่อไป แต่แล้วปรากฏการณ์ประหลาดก็หยุดลงเองโดยไร้เหตุผล
 ทำให้ทั้งสองคนนี้รวมทั้งเจสรอดชีวิตมาได้



แผนภาพที่ 5.6 กราฟแสดงการวางเส้นเรื่องสองเส้นและวิกฤติสองขั้น
ของภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* (พ.ศ.2551)

ตารางที่ 5.2 ภาพการณ์ของโครงเรื่องและเหตุการณ์จากภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* และ *Unbreakable*

ภาพการณ์ของ โครงเรื่อง	เหตุการณ์จากภาพยนตร์เรื่อง <i>The Sixth Sense</i>	เหตุการณ์จากภาพยนตร์เรื่อง <i>Unbreakable</i>
ภาวะปัญหา (Disruption)	<ul style="list-style-type: none"> - โคล เซียร์ ประสบปัญหาความหวาดกลัวจากการเห็นวิญญาณ โดนวิญญาณทำร้ายและไม่มีใครเชื่อจนถูกกล่าวหาว่าป่วยทางจิต - มัลคอล์ม โครว์ ประสบปัญหาความรู้สึกผิดจากการไม่สามารถช่วยเหลือวินเซนต์ ซึ่งเป็นคนไข้เก่าของเขาได้และเขาก็ประสบปัญหาเรื่องชีวิตสมรสและไม่สามารถสื่อสารกับภรรยาของเขาได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - เอไลจาห์ ไพรซ์ถูกสังคามโดยจันท์จากความผิดปกติทางร่างกาย ทำให้เขาหมกมุ่นอยู่กับความเชื่อและศรัทธาในการ์ตูนยอดมนุษย์ เขาเชื่อว่าเมื่อพระเจ้าสร้างเขามาให้อ่อนแอแต่ฉลาดและเป็นตัวร้าย พระเจ้าก็ต้องสร้างคนที่เป็นขั้วตรงข้ามขึ้นมาด้วยเหมือนกัน ซึ่งเขาพร้อมทำทุกอย่างเพื่อพิสูจน์สิ่งนี้ - เดวิด ดันน์สูญเสียศรัทธาในตัวเอง หลังจากละทิ้งความรุ่งโรจน์ทางอาชีพนักกีฬาเพื่อมาคบกับแฟน

		สาวที่ไม่ชอบความเสี่ยงชีวิตแม้แต่กับการเล่นกีฬา เขาไม่รู้ว่าตัวเองเป็นใครและมีความพิเศษอย่างไร
การแก้ปัญหา (Equalization)	<ul style="list-style-type: none"> - โคล เชียร์ ได้รับการแนะนำจากมัลคอล์มให้สื่อสารกับวิญญาณและช่วยเหลือในสิ่งที่เขาต้องการ - มัลคอล์ม โครว์ ได้ช่วยเหลือโคลซึ่งทำให้เขาคลายความรู้สึกผิดลงได้และเขาได้รับการแนะนำจากโคลให้สามารถสื่อสารกับภรรยาของเขาได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - เอไลจาห์ ไพรซ์ ได้ออกตามหาคนที่เขาเชื่อว่าจะต้องถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเป็นคู่ตรงข้ามกับเขา โดยเขายอมทำเรื่องที่เขาเล่าทุกอย่างเพียงเพื่อให้ได้เจอคนคนนั้น - เดวิด ดันน์ เชื่อในทฤษฎีของเอไลจาห์และลองพิสูจน์ด้วยตัวเองด้วยวิธีต่างๆ นานา และเมื่อพบว่าเขาเป็นยอดมนุษย์จริงๆ ความเชื่อมั่นและศรัทธาในตัวเองของเขาก็กลับมา
ภาวะสงบสุข (Equilibrium)	<ul style="list-style-type: none"> - โคล เชียร์ สามารถใช้ชีวิตอยู่กับความพิเศษในการสื่อสารกับวิญญาณได้อย่างมีความสุขและหายจากอาการต่างๆ ที่ถูกกล่าวหาว่าป่วยทางจิต - มัลคอล์ม โครว์ สามารถปลดปล่อยความรู้สึกผิดและจากไปอย่างสงบ 	<ul style="list-style-type: none"> - เอไลจาห์ ไพรซ์ ได้พิสูจน์ว่าทฤษฎีของเขาเป็นจริง และเขาคิดว่าทุกอย่างที่เขาทำไปคุ้มค่ากับคำตอบที่เขาได้รับ - เดวิด ดันน์ ตัดสินใจช่วยเหลือผู้บริสุทธิ์ โดยคิดว่าเป็นจุดมุ่งหมายแห่งชีวิตของเขาและเขาเกิดมาเพื่อสิ่งนี้

ตารางที่ 5.3 ภาพการณ์ของโครงเรื่องและเหตุการณ์จากภาพยนตร์เรื่อง *Signs* และ *The Village*

ภาพการณ์ของ โครงเรื่อง	เหตุการณ์จากภาพยนตร์เรื่อง <i>Signs</i>	เหตุการณ์จากภาพยนตร์เรื่อง <i>The Village</i>
ภาวะปัญหา (Disruption)	<p>- เกรแฮม เฮสและลูกทั้งสอง ต้องสูญเสียผู้เป็นภรรยาและแม่ไป จากอุบัติเหตุที่คนขับหลับใน ทำให้ครอบครัวต้องประสบปัญหา เกรแฮม ที่เป็นบาทหลวงได้ลาออกมาเพราะสูญเสียศรัทธาในพระเจ้า</p> <p>- มีสัญลักษณ์รูปทรงเลขาคณิต ประหลาดขนาดใหญ่ปรากฏที่ไร่ ข้าวโพดของเกรแฮม เฮสและที่อื่นๆ ทั่วโลก ซึ่งเชื่อว่าเป็นสัญลักษณ์ของมนุษย์ต่างดาว หลังจากนั้นก็พบว่ามนุษย์ต่างดาวได้มาบุกโลกจริง</p>	<p>- หมู่บ้านบ้านนี้มีเรื่องกล่าวขานกันว่า มีสัตว์ประหลาดอาศัยอยู่ในป่าที่รายล้อมหมู่บ้าน ตราบใดที่ชาวบ้านไม่ย่างกรายเข้าไปในป่าแห่งนั้น สัตว์ประหลาดก็จะไม่มายุ่งกับชาวบ้าน</p> <p>- ลูเชียส ฮันท์ ถูกโนอาห์ เพอร์ซี หม่อมสตีไม่สมประกอบที่หลงรักไอวี ซึ่งเป็นคนรักของลูเชียสใช้มีดแทงจนได้รับบาดเจ็บสาหัส เขาไม่สามารถรอดชีวิตได้ถ้าไม่มียามารักษา ซึ่งต้องมีใครสักคนเดินทางผ่านป่าไปเอายามาจากในเมือง</p>
การแก้ปัญหา (Equalization)	<p>- เกรแฮม เฮส ได้พบข้อพิสูจน์ว่าการที่ลูกชายเขาป่วยเป็นโรคหอบหืด การที่ลูกสาวชอบทิ้งน้ำไว้ที่บ้านและการที่มีน้องชายเป็นนักเบสบอลที่ดีได้แรงที่สุดในเมือง ไม่ใช่เรื่องบังเอิญ จากฉากที่มนุษย์ต่างดาวจะปล่อยพิษใส่ลูกชายของเขา แต่ปอดเขาปิดจากอาหารหอบหืดและเขาได้บอกน้องชายของเขาถึงคำพูดสุดท้ายของภรรยาที่ว่าให้ตีออกไปแรงๆ ซึ่งน้องชายเขาก็ใช้ไม้เบสบอลตีมนุษย์ต่างดาวและรู้ในภายหลังว่ามนุษย์ต่างดาวแพ้</p>	<p>- ไอวีหญิงตาบอดขออนุญาตจากสภาหมู่บ้านในการออกไปต่างหมู่บ้าน โดยต้องเสียงชีวิตผ่านเข้าไปในป่าต้องห้ามเพื่อไปเอายามารักษาคนที่เธอรัก</p> <p>- เอ็ดเวิร์ดบอกให้ไอวีรู้ว่าเรื่องสัตว์ประหลาดเป็นเรื่องที่สภาหมู่บ้านสร้างขึ้นเพื่อไม่ให้ใครออกไปนอกหมู่บ้าน และเตรียมความพร้อมให้ไอวีทุกอย่างในการออกไปเผชิญกับอันตรายนอกหมู่บ้าน</p>

	<p>น้องชายของเขาก็ได้ดีแก้วน้ำที่ถูกสาวของเขาชอบทิ้งไว้ที่บ้านและทุกคนก็รอดปลอดภัย ทุกอย่างที่เกิดขึ้นถูกกำหนดไว้ให้เป็นอย่างนั้นอยู่แล้ว</p> <p>- ทุกคนพยายามหาวิถีทางที่จะกำจัดมนุษย์ต่างดาวออกไปให้ได้</p>	
<p>ภาวะสงบสุข (Equilibrium)</p>	<p>- เกรแฮม เฮสและครอบครัว กลับมามีความสุข เพราะทำใจได้กับความเชื่อที่ว่าทุกสิ่งถูกกำหนดไว้แล้ว เกรแฮมก็ได้รับความศรัทธา กลับคืนมาและกลับไปเป็นบาทหลวงรับใช้พระเจ้าต่อไป</p> <p>- มนุษย์ต่างดาวก็ล่าถอยออกไปจากโลก</p>	<p>- ไอ่วีสามารถออกไปหาयाกลับมารักษาลูเซียสได้สำเร็จและปลอดภัยกลับมา</p> <p>- ชาวหมู่บ้านยังคงรักษาความลับและความขลังในเรื่องเล่าของพวกเขาไว้ได้</p>

ตารางที่ 5.4 ภาวะการณ์ของโครงเรื่องและเหตุการณ์จากภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* และ *The Happening*

ภาวะการณ์ของโครงเรื่อง	เหตุการณ์จากภาพยนตร์เรื่อง <i>Lady in the Water</i>	เหตุการณ์จากภาพยนตร์เรื่อง <i>The Happening</i>
ภาวะปัญหา (Disruption)	<ul style="list-style-type: none"> - คลิฟแลนด์ ฮีพสูญเสียศรัทธาในตัวตนของเขาหลังจากที่เขาได้เสียภรรยาและลูกจากเหตุปล้นฆ่า ขณะที่เขาไม่ได้อยู่บ้าน ซึ่งทำให้เขารู้สึกเสียใจตลอดมาที่ไม่อาจช่วยพวกเขาได้ - สตอร์รี่เป็นชาวน้ำที่ถูกส่งขึ้นมาเพื่อสื่อสารและเป็นแรงบันดาลใจให้กับมนุษย์ที่ถูกกำหนดให้เป็นผู้สื่อสาร แต่เธอก็ไม่มั่นใจ ไม่รู้แน่ชัดว่าควรทำอย่างไรและไม่เชื่อว่าตัวเองเป็นคนสำคัญ 	<ul style="list-style-type: none"> - เกิดภัยที่อธิบายไม่ได้ขึ้นซึ่งทำให้ผู้คนควบคุมตัวเองไม่ได้และฆ่าตัวตายอย่างไร้เหตุผล - ครอบครัวของเอลเลียตและอัลม่า มัวร์กำลังมีปัญหา เพราะเธอเกิดความไม่แน่ใจว่าต้องการใช้ชีวิตเข้ากับจริงๆหรือไม่และยังไม่พร้อมที่จะเป็นแม่คน
การแก้ปัญหา (Equalization)	<ul style="list-style-type: none"> - คลิฟแลนด์ถูกบังคับจากทุกคนที่เชื่อในเรื่องของเขาให้เขาเชื่อบ้างว่าเขาเป็นผู้รักษาชีวิตของสตอร์รี่ได้ แล้วเขาก็ได้ลองทำตามในท้ายที่สุด - สตอร์รี่ทำไปตามสัญชาตญาณ เพราะเธอเชื่อว่าหากทำถูกแล้วก็จะ มีสัญญาณบอกเธอกำลังมาถูกทาง เธอพยายามเข้มแข็งให้สมกับที่เป็นตัวแทนของชาวน้ำที่จะมาช่วยเหลือมนุษย์ 	<ul style="list-style-type: none"> - ทุกคนพยายามคิดหาว่าภัยธรรมชาติประหลาดนั้นเกิดขึ้นได้อย่างไร และมีวิธีแก้อย่างไร โดยคิดว่ามันจะโจมตีหน่วยที่ใหญ่ เช่น เมืองใหญ่ๆ และจะโจมตีย่อยลงไปจนถึงหน่วยเล็กๆ เช่น คนกลุ่มเล็กๆ - เอลเลียตและอัลม่าได้เผชิญกับภัยครั้งนี้ไปด้วยกันและทำให้เขาได้เรียนรู้และเข้าใจกัน
ภาวะสงบสุข (Equilibrium)	<ul style="list-style-type: none"> - สตอร์รี่ฟื้นขึ้นมาได้ เพราะคลิฟแลนด์ถูกกำหนดให้มาเป็นผู้รักษาเธอ คลิฟแลนด์ก็ได้รับ 	<ul style="list-style-type: none"> - ภัยธรรมชาติประหลาดครั้งนี้เกิดขึ้นเองและสิ้นสุดลงด้วยตัวเองอย่างหาคำอธิบายไม่ได้

	<p>ศรัทธาในตัวเองคืนมาและปลดปล่อยความเจ็บปวดเรื่องครอบครัวที่ครอบงำเขาตลอดมา</p> <p>- สตอร์รี่ทำหน้าที่บันดาลใจให้กับผู้ส่งสารที่จะสร้างความเปลี่ยนแปลงที่ดีให้กับโลกและเดินทางกลับสู่โลกของเธอได้สำเร็จ</p>	<p>- เอลเลียตและอัลมาก็กลับมาเป็นครอบครัวที่มีความสุข พร้อมทั้งจะอยู่ร่วมกันและเป็นพ่อแม่คน</p>
--	--	---

5.1.2.5 การสื่อสารและการร่วมมือใจ

เอกลักษณ์อีกอย่างในการนำเสนอเรื่องราวของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน คือ การนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการสื่อสารระหว่างกันและการรวมตัว ร่วมแรงร่วมใจกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่งจะกลายเป็นกุญแจสำคัญที่จะนำไปสู่ความสำเร็จและตอนจบแบบสุขนาฏกรรม ดังจะเห็นได้ในภาพยนตร์ของเขา ดังนี้

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* ปัญหาสำคัญที่เกิดในภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ ปัญหาการสื่อสาร เนื่องจากโคล เชียร์ ไม่รู้วิธีสื่อสารกับวิญญาณ เขาจึงต้องทนทรมานกับความรู้สึกเหมือนถูกรังควานตลอดเวลา ส่วนมัลคอล์ม โครว์ก็มีปัญหาเรื่องของการสื่อสารกับภรรยา เพราะพวกเขาอยู่กับคนละภพ และเมื่อตัวละครรู้วิธีการสื่อสารระหว่างกัน เรื่องราวก็ได้คลี่คลายไปในทางที่ดี โดยทั้งมัลคอล์มและโคลต่างร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มัลคอล์มช่วยให้โคลอยู่กับพรสวรรค์ของเขาได้อย่างมีความสุข ส่วนโคลก็ช่วยให้มัลคอล์มสื่อสารกับภรรยาได้และล้มรอยแผลในใจเขาทั้งหมด ทำให้เรื่องนี้จบลงอย่างมีความสุข

- ภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* ปัญหาของเรื่องนี้ก็คือการสื่อสารเช่นเดียวกัน เนื่องจากเดวิด ดันน์และภรรยาไม่ค่อยได้สื่อสาร พุดจากกันถึงปัญหาของความสัมพันธ์ จึงทำให้เรื่องทุกอย่างแย่ แต่เมื่อพวกเขาหันหน้าเข้าหากัน ทุกอย่างก็คลี่คลายลงไปได้ และเรื่องนี้ก็สอนว่าไม่มีใครที่เป็นวีรบุรุษแต่เพียงผู้เดียว หากแต่ตัวละครหลักทั้งคู่ที่เอโดจาห์อาจดูเป็นคนไม่ดี โดยที่คนดูตัดสินจากการกระทำที่เห็น แต่ความจริงแล้วเอโดจาห์เป็นคนสำคัญที่ช่วยให้ค้นพบวีรบุรุษที่จะมาช่วยปกป้องคุ้มครองผู้บริสุทธิ์ เพราะหากไม่มีเขาแล้ว เดวิด ดันน์ก็คงยังไม่สามารถค้นพบความพิเศษในตัวเอง

- ภาพยนตร์เรื่อง *Signs* เรื่องนี้ก็กล่าวถึงเรื่องของการสื่อสาร เนื่องจากคนเราเมื่อรู้สึกว่าคุณตัวเองไม่ปลอดภัยก็จะหลบซ่อนอยู่ที่ไหนสักที่ แต่ถึงแม้ว่าจะมีที่ที่รู้สึกปลอดภัยแล้วก็ตาม คนเราก็ต้องการการสื่อสาร ติดตามความเป็นไปของโลกภายนอกเพื่อรับรู้เรื่องราวข่าวสารและอาจเป็นหนทางช่วยเหลือให้ตัวเองอยู่รอดปลอดภัยได้อีกด้วย และในตอนจบเรื่องนี้ ทุกคนสามารถรอดชีวิตมาได้ก็เพราะความร่วมมือร่วมใจในการทำตามหน้าที่ของตัวเองและสิ่งที่ได้กำหนดไว้แล้ว
- ภาพยนตร์เรื่อง *The Village* ก็กล่าวถึงการร่วมมือร่วมใจของสมาชิกอาวุโสของหมู่บ้านที่ต้องการปกป้องลูกหลานจากความโหดร้ายของโลกภายนอก พวกเขาจึงได้ย้ายมาอยู่ในที่ห่างไกลผู้คนและสร้างเรื่องราวเพื่อสื่อสารและบอกต่อกับลูกหลาน โดยมีจุดประสงค์เพื่อไม่ให้พวกเขาต้องไปเผชิญกับความอันตรายในสังคม
- ภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* มีการกล่าวถึงการสื่อสารและการร่วมมือร่วมใจอย่างเห็นได้ชัด โดยการสื่อสารคือเรื่องเล่าที่มีอยู่ว่า เมื่อก่อนชาวโลกและชาวน้ำเคยอยู่ร่วมกันและสื่อสารกันตลอด ทำให้ชาวโลกปลอดภัยจากการฟุ้งค่านะนำและคำเตือนของชาวน้ำ แต่ภายหลังมานี้ ชาวโลกเลิกฟังชาวน้ำ ทำให้โลกตกอยู่ในอันตราย ดังนั้นชาวน้ำที่เคยเป็นกัลยาณมิตรกับชาวโลกจึงต้องเสี่ยงชีวิตเพื่อมาสื่อสารและเป็นแรงบันดาลใจให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีกับโลกมนุษย์ โดยภารกิจครั้งนี้ก็ต้องอาศัยความร่วมมือร่วมใจของคนจำนวนมากในอพาร์ทเมนต์แห่งนั้นที่ต่างถูกกำหนดให้รับหน้าที่ในการช่วยเหลือชาวน้ำให้กลับบ้านได้อย่างปลอดภัย ซึ่งเป็นเหมือนการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
- ภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* มีการกล่าวถึงการสื่อสารในประเด็นของความสัมพันธ์ในครอบครัวซึ่งเอลเลียตและอัลมาไม่ค่อยได้สื่อสารกัน ทำให้ปัญหาความสัมพันธ์ของพวกเขามีปัญหา แต่เมื่อพวกเขาต้องเผชิญปัญหาร่วมกัน เขาก็ได้สื่อสารและช่วยเหลือกันจนทำให้ความสัมพันธ์ของเขาทั้งคู่ดีขึ้น

5.1.2.6 สุขนาฏกรรม

ตอนจบของภาพยนตร์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน มักจบแบบสุขนาฏกรรมและสะท้อนให้เห็นว่าชีวิตต้องดำเนินต่อไปพร้อมกับความศรัทธาเพื่อสืบสานอุดมมุ่งหมายของตัวเองดังต่อไปนี้

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* ที่โคล เชียร์สามารถใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับพรสวรรค์ของเขาต่อไปได้อย่างมีความสุขและเป็นที่ยอมรับของคนภายนอก ส่วนมัลคอล์มก็จากไปเพื่อปลดปล่อยตัวเองและภรรยาให้หายจากความเศร้าและความทุกข์เพื่อให้เธอได้ดำเนินชีวิตต่อไปได้



ภาพที่ 5.19 สุขนาฏกรรมของโคล เซียร์ในภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)
 สุดท้ายเขาก็อยู่ร่วมกับพรสวรรค์ในการสื่อสารกับวิญญาณของเขาได้อย่างมีความสุข
 เขาได้รับการยอมรับจากบุคคลภายนอกที่ก่อนหน้านี้มีแต่คนมองว่าเขาป่วยทางจิต



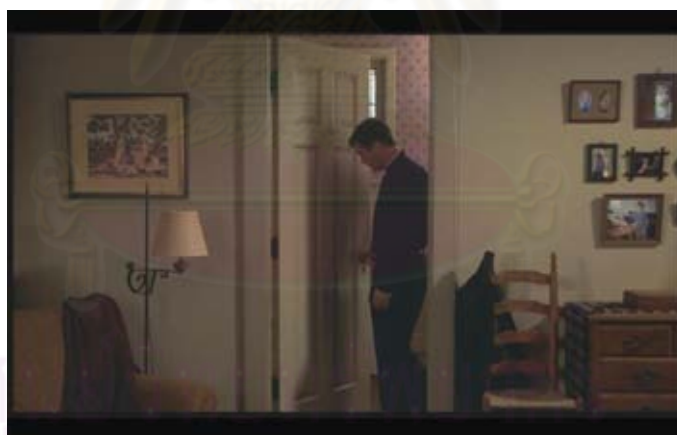
ภาพที่ 5.20 สุขนาฏกรรมของมัลคอล์ม โครวีในภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)
 เมื่อเขาได้รู้ตัวว่าเขาเสียชีวิตไปแล้วและได้เห็นภาพวิดีโอในวันงานแต่งงาน เขาจึงกลับมาย้อนคิดว่า
 ความรักที่แท้จริงคือการปลดปล่อยภรรยาของเขาจากความเศร้าครั้งนี้ เขาจึงมาเพื่อบอกลาเธอ
 และเขาก็ได้ยอมให้ภรรยาตัวเองแล้วจากไปอย่างสงบ

- ภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* เดวิดได้ค้นพบตัวตนและความพิเศษของตัวเอง สุดท้ายเขาก็ได้ทำตามจุดมุ่งหมายที่พระเจ้าได้กำหนดไว้ให้เขาคือการช่วยเหลือผู้บริสุทธิ์



ภาพที่ 5.21 สุขนาฏกรรมของเดวิด ดันน์ในภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543)
 การที่เขาได้ค้นพบว่าตัวเองเกิดมาเพื่ออะไรและเขาก็ได้ใช้ชีวิตอย่างมีคุณค่า
 โดยการได้ช่วยเหลือผู้บริสุทธิ์ต่อไปโดยไม่เปิดเผยตัวตน

- ภาพยนตร์เรื่อง *Signs* เกรแฮมที่เกือบหมดศรัทธาในพระเจ้า เมื่อเขาได้รับการพิสูจน์ว่าทุกอย่างไม่ใช่เรื่องบังเอิญ ทุกสิ่งต่างถูกกำหนดมาแล้วทั้งนั้น เขาจึงได้รับความศรัทธาในพระเจ้า กลับคืนมาและกลับไปทำหน้าที่เป็นบาทหลวงเพื่อช่วยเหลือคนอื่นต่อไป



ภาพที่ 5.22 สุขนาฏกรรมของเกรแฮม เฮสในภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545)
 เกรแฮม เฮสกลับมาศรัทธาในพระเจ้าอีกครั้ง เขาจึงกลับมาเป็นบาทหลวงเพื่อรับใช้พระเจ้า
 และให้ความช่วยเหลือทางจิตใจแก่ผู้อื่นต่อไป

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Village* ไอวี่กลับมาจากป่าที่น่าสะพรึงกลัวและเอายามารักษาคนรักของเธอได้สำเร็จ เป็นสัญญาณบอกว่าชีวิตของเขาและเธอรวมทั้งความลับของหมู่บ้านนี้ก็จะยังดำเนินต่อไปอย่างมีความสุข



ภาพที่ 5.23 สุขนาฏกรรมในภาพยนตร์เรื่อง *The Village* (พ.ศ.2547)

ไอวีสามารถหายากลับมารักษาลูเซียสได้สำเร็จโดยเธอก็ไม่ได้รับอันตรายใดๆ และการสูญเสียในอาห์ เพอร์ซีที่ปลอมตัวเป็นสัตว์ประหลาดก็ยิ่งช่วยสร้างความน่าเชื่อถือให้กับเรื่องเล่าของหมู่บ้านแห่งนี้เพื่อปกป้องเด็กๆ รุ่นใหม่จากความโหดร้ายของโลกภายนอกต่อไป

- ภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* ตอนจบทุกคนก็รู้ว่าตัวเองมีคุณค่าและเกิดมาด้วยจุดมุ่งหมายบางอย่างที่ฟ้ากำหนดให้เป็น พวกเขาได้ช่วยให้สตอร์กลับมาสู่วิถีที่เธอมาได้อย่างปลอดภัยและทุกชีวิตในอพาร์ทเมนต์แห่งนี้ก็ยังคงต้องดำเนินต่อไปด้วยความศรัทธา



ภาพที่ 5.24 สุขนาฏกรรมในภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* (พ.ศ.2549)

หลังจากที่สตอร์สำเร็จภารกิจบนดาดฟ้าให้กับผู้ส่งสารซึ่งจะเป็นผู้สร้างความเปลี่ยนแปลงที่ดีให้กับโลกมนุษย์ พญานกอินทรีเกรทอิลอนก็สามารถมารับเธอกลับบ้านได้อย่างปลอดภัย

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* หลังจากที่เอลเลียตและอัลมาได้ไปเผชิญภัยธรรมชาติที่ไร้เหตุผลมาด้วยกัน พวกเขาก็ได้รู้ถึงคุณค่าความหมายของชีวิตและพร้อมที่จะอยู่ร่วมกันโดยทำหน้าที่เป็นพ่อแม่คนอย่างแท้จริง



ภาพที่ 5.25 สุขนาฏกรรมในภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* (พ.ศ.2551)

อัลมาตรวจพบว่าเธอกำลังตั้งครรภ์และเธอก็พร้อมเป็นแม่คนแล้ว เธอได้บอกข่าวดีนี้แก่เอลเลียต ทั้งสองกลับมาใช้ชีวิตสมรสกันอย่างมีความสุขพร้อมทั้งมีเจสเป็นลูกบุญธรรมอีกด้วย

5.1.2.7 ความล้มเหลวของวิทยาศาสตร์ เรื่องเหนือธรรมชาติกับอารมณ์ความรู้สึก

เรื่องที่เรานำเสนอมักเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งลึกลับซึ่งสามารถอธิบายได้ยากด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์ เช่นเรื่อง จิตวิญญาณ พลังเหนือมนุษย์ มนุษย์ต่างดาว ดำเนินสายของนิทานโบราณและปรากฏการณ์ธรรมชาติที่ไร้เหตุผล โดยจะควบคู่ไปกับเรื่องราวของจิตวิทยา ความศรัทธา อารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์ เขามักเริ่มต้นพูดถึงเรื่องราวของวิทยาศาสตร์และมักลงท้ายด้วยความล้มเหลวของวิทยาศาสตร์ควบคู่ไปด้วยทุกครั้ง โดยจะเห็นได้จากภาพยนตร์เรื่องต่างๆดังนี้

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* ก็นำเสนอของสิ่งเหนือธรรมชาติซึ่งก็คือ เรื่องของวิญญาณ คนที่ตายไปแล้ว แต่ก็มีโครงเรื่องรองเกี่ยวกับความล้มเหลวของวิทยาศาสตร์ ซึ่งก็คือ นักจิตวิทยาสำหรับเด็ก ซึ่งความรู้ทางการแพทย์ก็ไม่สามารถช่วยคนไข้ของเขาได้ จนเขาต้องหาหนทางรักษาอื่นที่ไม่ใช่วิทยาศาสตร์ แต่เป็นการเปิดใจสื่อสารกับวิญญาณแทน
- ภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* เรื่องหลักเป็นเรื่องเกี่ยวกับสิ่งเหนือธรรมชาติก็คือ พลังเหนือมนุษย์ โดยเรื่องรองก็เป็นเรื่องของอาการป่วยทางจิตของคนๆหนึ่ง ซึ่งคิดว่าตัวเองถูกพระเจ้าทำร้ายให้เกิดมาเหมือนคนพิการ เป็นความล้มเหลวของวิทยาศาสตร์ที่จะช่วยเหลือให้เขาเป็นปกติ ซ้ำร้ายเขายังถูกทำร้ายโดยสังคมที่ไม่ต้อนรับและยังมองว่าเขาแปลกแยก จนทำให้เขารู้สึกโดด

เดี่ยวและหันไปหมกมุ่นเรื่องของยอดมนุษย์อันนำมาซึ่งความคิดที่จะทำร้ายและฆ่าผู้อื่นเพียงเพื่อพิสูจน์ทฤษฎีของเขาให้ได้

- ภาพยนตร์เรื่อง *Signs* นำเสนอเรื่องของสิ่งเหนือธรรมชาติ ซึ่งก็คือเรื่องของมนุษย์ต่างดาว โดยเรื่องรองก็เป็นเรื่องของบาทหลวงที่ต้องประสบภาวะทางจิตและสูญเสียศรัทธาในพระเจ้า หลังจากที่เขาได้สูญเสียภรรยาของเขาไปจากอุบัติเหตุที่คนขับรถหลับในขณะขับรถชนภรรยาของเขา แล้วเขาก็ได้เผชิญหน้ากับมนุษย์ต่างดาวซึ่งมีความแตกต่างจากทุกสิ่งทีนักวิทยาศาสตร์ในปัจจุบันเคยเชื่อและเขียนไว้ในทฤษฎี

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Village* มีเรื่องหลักเป็นเรื่องเกี่ยวกับสิ่งเหนือธรรมชาติก็คือ เรื่องของตำนานสยอง ส่วนเรื่องรองก็เป็นเรื่องราวของกลุ่มผู้ป่วยทางจิตที่วิธีการทางวิทยาศาสตร์ไม่สามารถรักษาพวกเขาให้หายได้ พวกเขาจึงได้แยกตัวไปใช้ชีวิตอยู่กันตามลำพังในป่าลึกเพราะพวกเขาต้องการหนีหนีจากความโหดร้ายของสังคมภายนอกของปัจจุบัน

- ภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* เรื่องหลักเป็นเรื่องเกี่ยวกับสิ่งเหนือธรรมชาติ ซึ่งก็คือเรื่องของนิทานโบราณ และเรื่องรองก็เล่นกับจิตใจของตัวเองที่เคยเป็นแพทย์ แต่ประสบปัญหาทางจิตและสูญเสียความศรัทธาหลังจากที่ภรรยาและลูกถูกละเมิดโดยที่เขาช่วยอะไรไม่ได้เลย แล้วเขาก็ได้พบกับสตอร์ซึ่งเป็นเรื่องราวที่เหลือเชื่อ เพราะเธอไม่ใช่มนุษย์และเธอก็ได้นำเขาไปสู่โลกแห่งความมหัศจรรย์ของความเชื่อและความศรัทธา

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* ได้นำเสนอเรื่องเหนือธรรมชาติที่เกิดจากปรากฏการณ์ธรรมชาติที่อธิบายไม่ได้เป็นเรื่องหลัก ส่วนเรื่องรองเป็นความลึกลับใจของตัวเองที่ต้องต่อสู้กับความไม่แน่ใจอย่างมาก ซึ่งมีแนวโน้มว่าเป็นภาวะทางจิตว่าตัวเองพร้อมใช้ชีวิตคู่หรือเป็นแม่คนได้หรือไม่ แล้วพวกเขาก็ต้องเผชิญกับภัยธรรมชาติที่เหนือความคาดเดา ที่แม้วิทยาศาสตร์ยังให้คำตอบและหาทางแก้ไขไม่ได้

ตามที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเคยได้กล่าวไว้ว่า “ภาพยนตร์ทุกเรื่องของผมจะเกี่ยวข้องกับจิตใจและเสนอมุมมองทางอารมณ์ความรู้สึก” ภาพยนตร์ของเขาทุกเรื่องก็มีโครงเรื่องที่เล่นกับสิ่งเหนือธรรมชาติและจิตใจมนุษย์อย่างแท้จริง ซึ่งอาจเป็นผลสืบเนื่องจากความชอบในวิชาจิตวิทยาควบคู่ไปกับความชอบในการสร้างภาพยนตร์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน เขาจึงได้สร้างสรรค์แนวทางในการที่จะเข้าถึงความกลัวและจิตใจมนุษย์ได้อย่างแยบยลจากการวางโครงเรื่องแนวนี้

5.1.3 ความขัดแย้ง : ต่อสู้กับสิ่งเหนือธรรมชาติ

ภาพยนตร์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานส่วนมากแล้วจะมีการใช้ความขัดแย้งที่โดดเด่นมากที่สุดคือความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสิ่งเหนือธรรมชาติ การขัดแย้งชนิดนี้สืบเนื่องมาจากโครงเรื่องหลักของเขา ซึ่งถือเป็นความขัดแย้งที่เป็นตัวต้นเหตุของเรื่องราวทั้งหมดในผลงานแนวมนตร์ขลังระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน เพราะการที่เขา มักสร้างโครงเรื่องให้เป็นเรื่องราวของสิ่งเหนือธรรมชาติ ดังนั้นตัวละครหลักของเขาก็มักจะต่อสู้กับสิ่งที่เหนือธรรมชาติ ซึ่งคาดเดาไม่ได้อยู่เสมอ ซึ่งได้แก่

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* โคล เชียร์ก็ที่ต้องต่อสู้กับสิ่งเหนือธรรมชาติ นั่นคือความสามารถในการสื่อสารกับวิญญาณ ซึ่งในตอนแรกเขาเหมือนจะพ่ายแพ้ให้กับมัน แต่เมื่อมัลคอล์ม โครว์ได้เข้ามาในชีวิตของเขา มัลคอล์มก็ได้ช่วยเหลือและสอนให้เขาอยู่ร่วมกับสิ่งเหนือธรรมชาตินี้ได้เป็นอย่างดีและมีความสุข ส่วนมัลคอล์ม โครว์เองก็ต้องเผชิญกับความขัดแย้งกับสิ่งเหนือธรรมชาติ นั่นคือการกลายเป็นวิญญาณแต่ยังคงล่องลอยและใช้ชีวิตประจำวันเหมือนมนุษย์ทั่วไป เมื่อเขาได้ทราบข้อเท็จจริงว่าเขาได้เสียชีวิตไปแล้ว เขาก็หลุดพ้นจากความขัดแย้งกับสิ่งเหนือธรรมชาติอันนี้ได้สำเร็จ ซึ่งมัลคอล์มเป็นตัวแทนของคนอเมริกันที่ยึดมั่นในความเป็นวิทยาศาสตร์ ไม่ค่อยเชื่อในเรื่องของสิ่งเหนือธรรมชาติ แต่เมื่อเขาได้เผชิญกับสิ่งเหนือธรรมชาติและได้ประจักษ์ด้วยตัวเอง เขาจึงต้องเชื่อในเรื่องเหล่านี้ไปโดยปราศจากข้อโต้แย้ง

- ภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* เฮโลจาห์ ไพรซ์ต้องต่อสู้กับความขัดแย้งเหนือธรรมชาติที่พระเจ้าสร้างให้เขาเกิดมาเป็นคนที่ถูกประทุษร้ายและอ่อนแอที่สุด เขาต้องทนต่อสู้กับความขัดแย้งนี้จนก่อให้เกิดการสร้างทฤษฎีที่มาจากอาการทางจิตที่เชื่อว่าต้องมีคนที่เกิดมาเป็นขั้วตรงข้ามกับเขา คือ คนที่แข็งแกร่งและไม่เจ็บป่วยเลย ส่วนเดวิด ดันน์ก็ต้องต่อสู้กับความขัดแย้งเหนือธรรมชาติกับการที่เขาเกิดมาเป็นยอดมนุษย์ มีความสามารถต่างๆที่เหนือมนุษย์ทั่วไป เช่น ความแข็งแกร่ง ความสามารถในการหยั่งรู้ ฯลฯ ที่ในตอนแรกเขาต้องต่อสู้กับการเลือกที่จะเชื่อหรือไม่เชื่อว่าเขามีพลังเหนือธรรมชาตินี้อยู่ แต่สุดท้ายเขาก็ยอมรับในความเหนือธรรมชาติที่เขามีและนำมาใช้ให้เป็นประโยชน์แก่คนส่วนใหญ่โดยการคอยช่วยเหลือผู้บริสุทธิ์โดยไม่เปิดเผยตัวตนที่แท้จริง โดยที่เฮโลจาห์เป็นตัวแทนของคนนอกสังคมนอเมริกันที่มีความเชื่อมั่นศรัทธาอย่างแรงกล้าต่อสิ่งเหนือธรรมชาติ และเดวิดก็เป็นตัวแทนของคนอเมริกันที่มักไม่เชื่อในสิ่งเหนือธรรมชาติและต้องพิสูจน์จนรู้เห็นกับตัวเองจึงจะเชื่อ

- ภาพยนตร์เรื่อง *Signs* ครอบครัวของเกรแฮม เฮสก็ต้องเผชิญกับความขัดแย้งที่เหนือธรรมชาติ คือ การบุกรุกของมนุษย์ต่างดาว โดยเรื่องของมนุษย์ต่างดาวก็เป็นเรื่องที่เหนือธรรมชาติและเกิดการคาดเดาของมนุษย์ สุดท้ายแล้วโชคชะตาที่ถูกกำหนดไว้แล้วเป็นตัวที่แก้ความขัดแย้งระหว่างครอบครัวของเกรแฮม เฮสและสิ่งเหนือธรรมชาติครั้งนี้ เกรแฮมเป็นตัวแทนของคนที่เคยเชื่อในสิ่งเหนือธรรมชาติ แต่เมื่อต้องสูญเสียภรรยาไป เขาก็สูญเสียความเชื่อเหล่านั้นไปด้วย จนตอนสุดท้ายที่ได้รับการพิสูจน์ว่าทุกอย่างได้ถูกกำหนดมาอยู่แล้ว ความเชื่อเหล่านั้นจึงกลับมา
- ภาพยนตร์เรื่อง *The Village* สิ่งที่เหนือธรรมชาติที่ถูกสร้างขึ้นมาให้เป็นความขัดแย้งในเรื่องนี้คือสัตว์ประหลาด ซึ่งมีอำนาจเหนือชาวบ้าน ชาวบ้านต่างต้องยอมสยบให้กับสิ่งเหนือธรรมชาติอันนี้และยอมไม่ออกไปจากหมู่บ้านเพื่อให้ตนเองอยู่รอดปลอดภัย แต่ความจริงแล้วสิ่งเหนือธรรมชาตินี้ถูกสร้างขึ้นมาจากผู้อาวุโสในหมู่บ้านที่ต้องการจะปกป้องคนรุ่นหลังจากความโหดร้ายทารุณของโลกภายนอก แต่กระนั้นความเชื่อในสิ่งเหนือธรรมชาติของสัตว์ประหลาดนี้ก็ยังถูกรักษาไว้ให้คงอยู่กับหมู่บ้านนี้ต่อไป โควีเป็นตัวแทนของการถูกปลุกฝังให้เชื่อในสิ่งเหนือธรรมชาติตั้งแต่เด็ก ดังนั้นเธอก็จะเชื่ออย่างหมดใจซึ่งแม้จะได้รับคำตอบใหม่ว่าเรื่องเหล่านั้นไม่ใช่เรื่องจริง แต่เธอก็ปลงความคิดที่ได้รับการปลุกฝังมาตั้งแต่เด็กไม่ได้
- ภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* สำหรับเรื่องนี้ สิ่งที่เหนือธรรมชาติก็คือตำนานและสิ่งมีชีวิตต่างๆที่มาจากในตำนานที่มาปรากฏตัวให้เห็นจริง คนในออฟฟิศที่ช่วยกันต่อสู้เพื่อพาสตอร์ให้เดินทางกลับบ้านได้อย่างปลอดภัยหลังจากที่เธอมาช่วยเป็นแรงบันดาลใจเพื่อสร้างสิ่งดีๆให้กับโลกมนุษย์ กลุ่มคนที่ได้รับหน้าที่ให้เป็นผู้ช่วยเหลือสตอร์ในตำแหน่งต่างๆต้องเผชิญกับสิ่งที่เหนือธรรมชาติ ตั้งแต่เรื่องของตำนานที่ไม่คิดว่ามันมีอยู่จริง ไปจนถึงสัตว์ประหลาดต่างๆที่คอยมาขัดขวางภารกิจและการกลับบ้านของสตอร์ คลิฟแลนด์เป็นตัวแทนของคนที่มีความเชื่อในสิ่งเหนือธรรมชาติอยู่แล้ว หากแต่สิ่งที่เขาไม่เชื่อคือความสามารถของตัวเอง
- ภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* สิ่งเหนือธรรมชาติสำหรับเรื่องนี้คือ ปรากฏการณ์ธรรมชาติที่เหนือการคาดเดาและการหยั่งรู้ของมนุษย์ มนุษย์ต้องเผชิญกับการเอาคืนจากธรรมชาติที่มนุษย์ได้ทำร้ายมาเป็นเวลายาวนาน และความขัดแย้งที่เหนือธรรมชาติครั้งนี้ก็เกิดขึ้นและจบลงไปเองโดยที่มนุษย์ไม่สามารถหาคำตอบได้หรือแก้ไขอะไรได้ แต่มันทิ้งข้อคิดให้มนุษย์พึงระวังสิ่งที่เหนือธรรมชาติ เหนือความคาดเดาและใช้ชีวิตให้คุ้มค่าให้มากที่สุด เอลเลียตเป็นตัวแทนของคนอเมริกัน เป็นครูสอนวิทยาศาสตร์ที่แม้จะยึดเอาวิทยาศาสตร์เป็นพื้นฐาน แต่จริงๆแล้วเขาก็พร้อมเปิดใจยอมรับสิ่งที่เหนือธรรมชาติหรือสิ่งที่อธิบายไม่ได้ เพราะเขาได้ประจักษ์กับตัวเองว่าไม่ใช่ทุกเรื่องที่ความรู้ทางวิทยาศาสตร์หรือภูมิปัญญาของมนุษย์จะเข้าไปอธิบายได้

โดยในผลงานของเขาก็ยังมีความขัดแย้งอื่นๆแทรกอยู่ตลอดทั้งเรื่องเพื่อเพิ่มความเข้มข้นให้กับเรื่องราว ทั้งความขัดแย้งระหว่างตัวละคร ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสภาพแวดล้อมภายนอก และความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครเอง ดังนี้

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* ตัวละครโคล เชียร์ที่มีความผิดปกติ คือ เขาสามารถเห็นวิญญาณได้ แต่ไม่มีใครเชื่อและต่างคิดว่าเขาป่วยทางจิต เพื่อนๆมักล้อว่าเขาเป็นตัวประหลาดและคอยแกล้งเขาอยู่เสมอ ทำให้โคลเกิดความขัดแย้งกับสังคมภายนอก ส่วนความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร ตัวละครโคล เชียร์ที่เชื่อว่าไม่มีใครสามารถช่วยเขาได้ตั้งแต่ต้น แต่เมื่อได้อยู่กับมัลคอล์มนานเข้าก็เริ่มคิดและเชื่อว่ามัลคอล์มอาจช่วยเขาได้ ส่วนมัลคอล์มก็ตั้งใจเสมอว่าจะเลือกอย่างไรระหว่างงานและครอบครัว

- ภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* ความขัดแย้งระหว่างตัวละคร เอไลจาห์ ไพรซ์และเดวิด ดันน์ เป็นความขัดแย้งที่เกิดจากความศรัทธาอย่างแรงกล้าของเอไลจาห์ เขาคิดอยู่เสมอว่าพระเจ้าสร้างเขาขึ้นมาเพื่อเป็นขั้วตรงข้ามกับเดวิด เขาต้องการจะตามหาเดวิดเพื่อลบล้างความคิดที่ว่าเขาเป็นความผิดพลาด เขาต้องการพิสูจน์ว่าทุกอย่างในโลกนี้พระเจ้าล้วนกำหนดมาแล้ว สุดท้ายเมื่อเดวิดรู้ว่าเอไลจาห์อยู่เบื้องหลังโศกนาฏกรรมที่คร่าชีวิตมนุษย์มากมายเพียงเพื่อตามหาเขา เดวิดโกรธมากแต่ก็ไม่มีใครทำอะไรเขาได้เพราะทุกคนต่างรู้และเข้าใจว่าเอไลจาห์ป่วยทางจิตจากความเจ็บป่วยทางร่างกายที่ส่งผลไปสู่จิตใจและความกดดันจากสังคมภายนอกเอไลจาห์ ไพรซ์ที่มีความผิดปกติทางด้านร่างกายที่กระดูกของเขาแตกหักง่ายมาก เขาจึงไม่สามารถเล่นกับเพื่อนๆได้เหมือนเด็กคนอื่นๆได้ ทำให้เขากลายเป็นเด็กเก็บตัวเงียบและไม่มีความสุข เขามักจะถูกคนอื่นมองว่าเขาเป็นความผิดพลาดและเป็นตัวประหลาด เป็นต้นเหตุทำให้เขามีพฤติกรรมที่แปลกแยกและประชดสังคม เป็นความขัดแย้งระหว่างเอไลจาห์กับสังคมภายนอก และมีความขัดแย้งภายในใจของเดวิดซึ่งเกิดความลังเลตลอดเวลาว่าเขาจะเชื่อทฤษฎีของเอไลจาห์หรือไม่เชื่อว่าตัวเขาเป็นยอดมนุษย์

- ภาพยนตร์เรื่อง *Signs* เกรแฮมลังเลใจในความเชื่อต่อพระเจ้า จากเดิมที่เขาเคยเป็นผู้รับใช้ที่เชื่อสัตย์ต่อพระเจ้า แต่เมื่อภรรยาของเขาเสียชีวิตลง เขาก็ได้ตั้งคำถามในความศรัทธาและเกิดความลังเลใจในตัวของตัวเอง สุดท้ายแล้วพระองค์ก็ได้พิสูจน์ให้เห็นว่าทุกอย่างได้ถูกกำหนดไว้แล้ว เกรแฮมจึงกลับมาศรัทธาในตัวพระเจ้าอีกครั้ง

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Village* ความขัดแย้งระหว่างตัวละครลูเชียส ฮันท์และโนอาห์ เพอร์ซี ซึ่งเป็นความขัดแย้งที่บริสุทธิ์ เกิดจากความรักของโนอาห์ซึ่งเป็นชายสติไม่สมประกอบ ทั้งเขาและลูเชียสต่างสนิทสนมกับไอวี่และเป็นเพื่อนกันตั้งแต่เด็ก เมื่อไอวี่ตัดสินใจจะแต่งงานกับลูเชียส โนอาห์จึงกลัวว่าจะถูกแย่งความรักไป เขาจึงตัดสินใจทำร้ายลูเชียสโดยการให้มีดแทงลูเชียสจนบาดเจ็บสาหัส และความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสภาพแวดล้อมภายนอก ชาวบ้านในหมู่บ้านทุกคนก็ต่างเคยได้รับความเจ็บปวดทรมานจากการสูญเสียคนที่พวกเขารักไปจากเหตุฆาตกรรม พวกเขาจึงทนยอมรับกับความโหดร้ายทารุณของสังคมภายนอกไม่ได้ ทำให้ต้องแยกตัวออกไปอยู่กันตามลำพังเพื่อหลีกเลี่ยงความโหดร้ายนี้ ส่วนความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร เอ็ดเวิร์ดก็เกิดความลังเลใจระหว่างการเก็บความลับของหมู่บ้านไว้และความไม่ต้องการสูญเสียใครในหมู่บ้านไปอีก

- ภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* คลิฟแลนด์ที่ถูกสังคมที่โหดร้ายที่เต็มไปด้วยการทำร้ายและเช่นฆ่ากันพรากภรรยาและลูกของไปจากเหตุปล้นฆ่า โดยที่เขาช่วยอะไรไม่ได้เลย เขาจึงเกิดอาการทางจิต ความรู้สึกผิด โกรธ กลัวและต่อต้านสังคมเป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสภาพแวดล้อมภายนอก ส่วนความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร คือ คลิฟแลนด์ที่ลังเลกับการสูญเสียความเชื่อมั่นในตัวเองมาตลอดหลังจากที่เขาไม่สามารถช่วยลูกและภรรยาจากเหตุฆาตกรรมได้ เขาก็ไม่เคยเชื่อว่าเขาจะช่วยใครได้อีกเลยทั้งๆที่เขามีอดีตเป็นถึงหมอ

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* ความขัดแย้งระหว่างตัวละครเอลเลียตและอัลมา มัวร์ที่เกิดจากความไม่มั่นใจ เอลเลียตมั่นใจว่าเขาต้องการใช้ชีวิตกับอัลมา แต่อัลมาไม่เคยมั่นใจว่าเธอรักและพร้อมจะอยู่กับเขา เธอไม่ยอมมีลูกกับเขาเพราะเธอยังไม่พร้อมที่จะเป็นแม่คน ความขัดแย้งนี้กลายเป็นช่องว่างขนาดใหญ่ระหว่างความสัมพันธ์ในชีวิตคู่ของเขาและเธอ ตัวละครทั้งหมดต่างมีความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมภายนอกซึ่งเป็นภัยธรรมชาติที่หาเหตุผลและวิธีการแก้ไขไม่ได้ เหมือนว่าธรรมชาติถึงคราวเอาคืนมนุษย์ที่มักทำร้ายสิ่งแวดล้อมมาโดยตลอด ส่วนความขัดแย้งภายในจิตใจตัวละคร คือ อัลมาที่ลังเลใจในความพร้อมในการใช้ชีวิตสมรสและความพร้อมในการเป็นแม่ของตัวเอง

5.1.4 ตัวละคร (Character) : สร้างความเป็นนาฏกรรม

5.1.4.1 ตัวละครคือตัวเขา

ตัวละครในผลงานของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานหลายตัวมาจากตัวตนของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเอง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการสื่อสารกับวิญญาณที่กล่าวกันว่าตัวเอกในภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* ที่ชื่อโคล เชียร์ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากชีวิตในวัยเด็กของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานโดยตรง จากเหตุการณ์ที่มีการเล่ากันว่าเขาสามารถสื่อสารกับวิญญาณได้ตั้งแต่เขารอดชีวิตจากการจมน้ำ เรื่อง *Unbreakable* ตัวละครเอไลจาห์ ไพรซ์ ก็ถูกสร้างมาจากความรู้สึกที่แท้จริงของเขาตอนที่เขาประสบอุบัติเหตุจนไม่สามารถเล่นกีฬาบาสเก็ตบอลที่เขาโปรดปรานได้ เขาบอกว่าเขาจำความผิดหวังต่อตัวเองในตอนที่เขาบาดเจ็บและคิดว่าอาจจะเล่นบาสเก็ตบอลไม่ได้อีกต่อไป เขาจึงถ่ายทอคมันออกมาในตัวละครเอไลจาห์ เนื่องจากการเป็นเด็กอินเดียนคนเดียวในโรงเรียนของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ความรู้สึกแปลกแยกจึงได้รับการถ่ายทอดออกมาผ่านตัวละครทั้งสองตัวนี้ ซึ่งตัวละครของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานจะเป็นตัวละครที่มีความสมจริง เป็นคนธรรมดาที่มีความสามารถที่พิเศษต่างจากมนุษย์โดยทั่วไป หรือไม่มีเหตุการณ์ประหลาดที่เกิดขึ้นกับพวกเขา ตัวละครของเขาจะมีพฤติกรรม อารมณ์ การแสดงออก เหมือนกับคนทั่วไป แต่เขาได้หยิบจุดที่น่าสนใจขึ้นมานำเสนอ

5.1.4.2 ความโชคดีของความผิดปกติ

ตัวละครหลักของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานจะต้องถูกออกแบบมาให้มีความผิดปกติไม่ทางร่างกายก็ทางจิตใจ แต่เขาสื่อสารออกมาว่าความผิดปกตินี้เอง เมื่อได้ผ่านการเรียนรู้จากเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในเรื่องและศรัทธาในสิ่งที่เป็นและสิ่งที่ถูกกำหนดมาให้ เป็น ตัวละครตัวนั้นก็จะสามารถเปลี่ยนความผิดปกตินั้นให้ เป็นสิ่งที่พิเศษหรือให้กลายเป็นความโชคดีได้ หรือเหตุการณ์ที่ตัวละครได้เผชิญจะทำให้ตัวละครกลับมา มีความศรัทธาอีกครั้งหลังจากที่เคยสูญเสียมันไปแล้ว เช่น

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* ที่โคล เชียร์รู้สึกว่าเขาเกิดมาพร้อมกับคำสาปให้เขาต้องจมอยู่กับความกลัวในการเห็นวิญญาณคนตายตลอดเวลา แต่เมื่อได้รับความช่วยเหลือจากมัลคอล์ม เขาก็ได้เรียนรู้ที่จะอยู่กับสิ่งผิดปกตินี้อย่างมีความสุข และมันก็จะไม่ใช่คำสาปอีกต่อไป แต่มันเป็นพรสวรรค์
- ภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* เดวิด ดันน์ไม่เคยรู้ว่าตัวเองเป็นคนพิเศษและไม่เคยคิดจะเชื่อ แต่เมื่อเอไลจาห์นำเขาไปสู่การพิสูจน์ต่างๆ ข้อเท็จจริงก็เปิดเผยออกมา เมื่อเขามีศรัทธาใน

ตัวเองและจุดมุ่งหมายที่พระเจ้ามอบให้ เขาก็มีความสุขจากการได้ช่วยเหลือผู้บริสุทธิ์อย่างไม่เปิดเผยตัวตนแต่รู้ว่าตัวเองเป็นใคร

- ภาพยนตร์เรื่อง *Signs* ลูกชายของเกรแฮมที่ป่วยเป็นโรคหอบหืด ซึ่งทุกคนมองว่ามันเป็นสิ่งที่โชคร้ายที่ต้องป่วยเป็นโรคนี้ แต่การเป็นหอบหืดนี้เองที่ได้ช่วยชีวิตของเขาเอาไว้ในตอนที่มีมนุษย์ต่างดาวปล่อยพิษเข้าไปทางลมหายใจของเขา แต่ปอดของเขาปิดจากการเป็นโรคหอบหืด เขาเลยรอดชีวิตมาได้ ซึ่งพ่อของเขาเชื่อว่าสิ่งนี้เป็นสิ่งที่พระเจ้ากำหนดมาแล้วและก็กลับมามีศรัทธาต่อพระเจ้าอีกครั้ง

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Village* ไอวี่ก็ถูกสร้างมาให้ตาบอด ทุกคนสงสารในโชคชะตาของเธอ แต่ด้วยความที่เธอตาบอดนี้เอง เธอจึงสามารถออกไปชอຍาจากต่างหมู่บ้าน ซึ่งผู้นำหมู่บ้านกล่าวว่าสัตว์ประหลาดจะไม่ทำร้ายเธอเพราะเธอตาบอด ความจริงแล้วพวกเขาไม่ยากให้ใครเห็นโลกภายนอก ซึ่งถ้าตาของเธอไม่บอด เธอก็คงไม่สามารถช่วยคนรักของเธอได้

- ภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* คลีฟแลนด์ติดอ่างและสูญเสียความมั่นใจหลังจากลูกและภรรยาของเขาเสียชีวิตจากเหตุฆาตกรรมที่เขาไม่สามารถช่วยไว้ได้ เมื่อเขาได้อยู่ใกล้และช่วยเหลือให้สตอร์ปฏิบัติภารกิจจนเสร็จสิ้น เขาก็หายจากการติดอ่างและมีศรัทธาต่อตัวเอง

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* อัลมาลังเล คิดว่าตัวเองยังไม่พร้อมใช้ชีวิตครอบครัวและยังไม่พร้อมเป็นแม่คน แต่หลังจากได้ต่อสู้กับภัยธรรมชาติที่ได้คร่าชีวิตมนุษย์อย่างไร้เหตุผล เธอก็ได้เรียนรู้ที่จะเห็นคุณค่าของความรักและชีวิตคู่ สุดท้ายเธอก็พร้อมที่จะเป็นแม่คน

5.1.4.3 ความศรัทธาและโลกแห่งเวทย์มนต์ของเด็ก

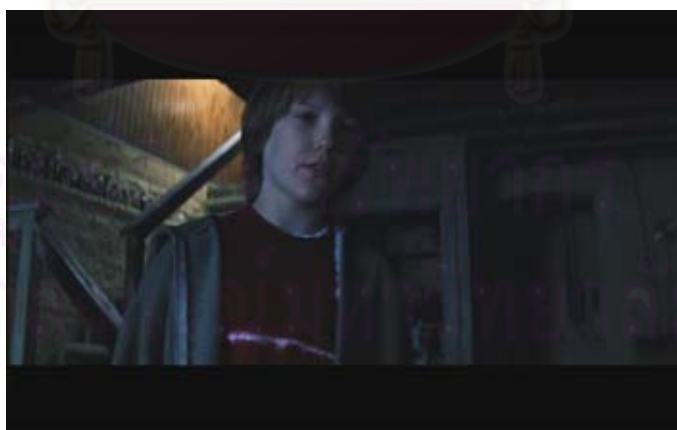
ตัวละครของเอ็ม. ไนท์ ซยามาลานทุกเรื่องต้องมีความผูกพันกับเด็ก เขาเคยให้สัมภาษณ์ไว้ว่าเขาอยากเอาเด็กเป็นศูนย์กลางในการเขียนบท ซึ่งเขามีความผูกพันกับเด็กและวัยเด็กของเขามาก เด็กในผลงานมักจะเป็นเด็กช่วงอายุ 10-12 ปี ซึ่งเขาเคยให้สัมภาษณ์ในบทสัมภาษณ์ 5 นาทีกับ เอ็ม. ไนท์ ซยามาลาน ผู้เขียนบทและผู้กำกับภาพยนตร์ โดยจูเลีย ฟิลลิปส์ สำนักข่าวรอยเตอร์สในวันที่ 31 พฤษภาคม 2551 ว่า “ช่วงอายุ 10-12 ปี เป็นช่วงอายุที่เรื่องของภาพยนตร์มาวนเวียนอยู่ในหัวของผมนิดหน่อย มันเป็นช่วงอายุที่ผมกำลังจะเลิกเชื่อมั่นศรัทธาในสิ่งต่างๆ เป็นช่วงวัยที่ผมรู้เรื่องราวเกี่ยวกับโลกใบนี้มากพอ แต่ทุกอย่างก็ยังคงดูเหมือนกันเป็นเวทย์มนต์และมีความเป็นไปได้” และความเป็นเด็กในผลงานของเขาเกี่ยวข้องกับแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานของเขาในลักษณะของนิทานหรือตำนานอีกด้วย ทำให้เขาสร้างตัวละครเด็กเป็นตัวเด่นในภาพยนตร์ทุกเรื่องของเขา เช่น

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* ตัวละครเด็ก คือ โคล เชียร์ ซึ่งเป็นตัวเอกของเรื่อง รู้สึกว่าเหมือนจะไม่เชื่อว่าจะมีใครช่วยเขาได้ แต่เขาก็ยังเปิดใจให้มัลคอล์มโดยคิดว่ามัลคอล์มจะช่วยเขาได้และยอมทำตามคำแนะนำด้วยความศรัทธาอย่างบริสุทธิ์ใจ



ภาพที่ 5.26 ตัวละครเด็กในภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)
โคล เชียร์ เด็กชายวัย 10-12 ปีที่ยังมีความศรัทธาอันบริสุทธิ์ต่อทุกสิ่ง

- ภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* ตัวละครเด็กก็คือ โจเซฟ ดันน์ ลูกชายของเดวิด เขาเป็นตัวแทนของความเชื่อมั่นศรัทธาอย่างแรงกล้าต่อสิ่งที่คนอื่นไม่เชื่อ เขาเชื่อเป็นอย่างมากและพยายามที่จะพิสูจน์ว่าพ่อของเขาเป็นยอดมนุษย์



ภาพที่ 5.27 ตัวละครเด็กในภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543)
โจเซฟ ดันน์ ลูกชายของเดวิด ดันน์ เด็กชายวัย 10-12 ปี
ที่มีความศรัทธาอันแรงกล้าว่าพ่อของเขาเป็นยอดมนุษย์

- ภาพยนตร์เรื่อง *Signs* ตัวละครเด็ก คือ มอร์แกน เฮส ลูกชายของเกรแฮม การป่วยเป็นโรค หอบหืดแต่กลับรอดชีวิตจากการถูกพิษของมนุษย์ต่างดาวมาได้ ซึ่งกลายเป็นเป็นข้อพิสูจน์ของ ความศรัทธาว่าทุกสิ่งที่เกิดขึ้นบนโลกนี้ถูกกำหนดไว้หมดแล้ว



ภาพที่ 5.28 ตัวละครเด็กในภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545)
ลูกชายของเกรแฮม เฮส เด็กชายวัย 10-12 ปีที่มีความศรัทธาต่อโชคชะตา

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Village* ถึงแม้จะไม่มีเด็กอายุ 10-12 ปี แต่ไอวี วอล์คเกอร์ หญิงสาวตาบอดและโนอาห์ เพอร์ซี่ คนสติไม่สมประกอบที่เป็นเพื่อนเล่นกันมาแต่เด็กก็เป็นตัวแทนแห่งความบริสุทธิ์ของเด็กในวัยนี้ได้



ภาพที่ 5.29 ตัวแทนตัวละครเด็กในภาพยนตร์เรื่อง *The Village* (พ.ศ.2547)
โนอาห์ เพอร์ซี่และไอวี ตัวแทนของความเป็นเด็กและความศรัทธาอันบริสุทธิ์

- ภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* ก็เช่นเดียวกัน สตอรี่ก็เหมือนเป็นตัวแทนของความใสบริสุทธิ์จากพระเจ้า ความใสซื่อของเธอทำให้เรารู้สึกถึงความเป็นเด็กและนำพาเราไปสู่เวทมนต์วิเศษและความเชื่อได้



ภาพที่ 5.30 ตัวแทนตัวละครเด็กในภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* (พ.ศ.2549)
สตอรี่ พรายน้ำที่ถูกส่งมาช่วยเหลือนมนุษย์ ตัวแทนของความเป็นเด็กด้วยความที่เธอไม่รู้เรื่องใดๆ
และมีความศรัทธาที่บริสุทธิ์ต่อภารกิจสำคัญที่เธอถูกส่งมาให้ทำ

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* เจส ลูกสาวของเพื่อนเอลเลียตก็เป็นเด็กหญิงวัย 10-12 ปี ที่พ่อของเธอฝากเอาไว้กับเอลเลียตและอัลมา พร้อมทั้งกำชับกับอัลมาไว้ว่าถ้าเธอยังไม่รู้สึกเป็นคนปกติ ห้ามเธอจับมือลูกสาวของเขาเป็นอันขาด และแล้วเด็กผู้หญิงคนนี้ก็เป็นที่เข้ามาเติมเต็มจิตใจที่สับสนของอัลมาให้กลับมาเป็นปกติ



ภาพที่ 5.31 ตัวละครเด็กในภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* (พ.ศ.2551)
เจส ลูกสาวของเพื่อนเอลเลียต มัวร์ เด็กหญิงวัย 10-12 ปีที่มีความศรัทธาที่บริสุทธิ์ต่อทุกสิ่ง

ดังนั้นตัวละครที่เป็นเด็กหรือมีความเป็นเด็กจึงมีความสำคัญอย่างมากต่อผลงานของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานในการบอกถึงความเชื่อ ความศรัทธา พลังของความดีและความบริสุทธิ์ สิ่งนี้เองที่นำพาเรื่องราวไปในทางที่ดี

5.1.4.4 ความรักแม่และความรักของแม่

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมักกล่าวถึงความเป็นแม่และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างแม่กับลูกในผลงานของเขา เนื่องจากการวิเคราะห์ประวัติและบทสัมภาษณ์ต่างๆจะเห็นได้ว่าเขามีความสัมพันธ์ที่ดีต่อแม่ของเขาอย่างมาก ความรักแม่ของเขาและความรักอันบริสุทธิ์ที่ปราศจากเงื่อนไขของผู้เป็นแม่จะสะท้อนออกมาจากการสร้างสรรค์ตัวละครในผลงานของเขา เช่น

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* ตัวละครโคด เชียร์รักแม่มาก จึงพยายามทำทุกอย่างให้แม่สบายใจ เขาไม่กล้าบอกแม่ว่าเขาเห็นวิญญาณ โดยไม่ยอมให้แม่ของเขาต้องมาทุกข์ใจเพราะเขา เพราะเขารู้ว่าแม่รักเขามากจึงพยายามหาเหตุผลต่าง ๆ นานามาอธิบายเหตุการณ์ประหลาดที่เกิดขึ้นกับเขาและปกปิดเรื่องราวทุกอย่างไว้แม้เขาจะต้องทุกข์ใจก็ตาม



ภาพที่ 5.32 โคด เชียร์และแม่จากภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)

ถึงแม้แม่จะรู้ว่าโคด เชียร์มีความผิดปกติที่แตกต่างจากคนอื่น แต่แม่ก็ไม่เคยมองโคดว่าป่วยทางจิตเหมือนที่สังคมภายนอกได้มองและเป็นสิ่งที่ทำร้ายเขา ส่วนโคดก็ไม่ยอมบอกรายละเอียดถึงสิ่งที่เขาเผชิญ เพราะเขาไม่ต้องการทำให้แม่ของเขาไม่สบายใจและคิดว่าเขาป่วยทางจิตเหมือนที่คนอื่นมอง

- ภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* คนเดียวในโลกนี้ที่รักและห่วงใยเอไลห์จาห์ ไพรซ์ คือแม่ของเขา เอไลห์จาห์ที่แม่จะเป็นคนที่มีอารมณ์เฉยชา ฆ่าคนได้อย่างไม่ละอายต่อบาป แต่เขาก็รักแม่ของเขาเป็นที่สุด เพราะแม่ของเขาไม่เคยทอดทิ้งเขาและไม่ทำให้เขารู้สึกแยเหมือนที่คนอื่นกระทำกับเขาอยู่เสมอมา



ภาพที่ 5.33 เอไลjah ไรท์ และแม่จากภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543)

แม่พยายามทำทุกอย่างให้เอไลjah ไรท์ได้ออกมาสู่โลกภายนอกและได้ทำทุกอย่างเหมือนที่เด็กคนอื่นๆทำ โดยการใช้หนังสือการ์ตูนเป็นตัวล่อให้เขาออกมาจากบ้าน เอไลjah ก็รักแม่มากที่สุด เพราะมีแม่เพียงคนเดียวที่ไม่มองเขาเป็นตัวประหลาดและรักเขาเสมอมา

- ภาพยนตร์เรื่อง *Signs* แสดงให้เห็นว่าลูกๆมีความสัมพันธ์ที่ดีกับแม่มาก เขาตัดสินใจทุกอย่างโดยยึดแม่ของพวกเขาเป็นหลัก แม้พวกเขาจะอยู่ในสถานการณ์ที่น่ากลัวสุดขีด แต่เมื่อพ่อเล่าถึงสิ่งที่แม่พูดถึงพวกเขาให้ฟัง พวกเขา ก็หายกลัวไปในทันที



ภาพที่ 5.34 เด็กๆที่มีความสุขจากการที่ได้ฟังเรื่องของแม่จากภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545)

เด็กๆกำลังกลัวสถานการณ์ที่มีมนุษย์ต่างดาวมาบุกบ้าน แต่พ่อเมื่อพ่อได้เล่าเรื่องของแม่ สิ่งแม่คิดกับเด็กๆ เหล่านี้ให้พวกเขาฟัง เด็กๆก็คลายกังวลเป็นปกติทั้งจากความรักของแม่ที่พวกเขา รู้สึกได้จากเรื่องเล่าเหล่านั้นๆ

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Village* ก็เห็นความเป็นแม่และเป็นตัวแทนความรักของแม่ได้ชัดจากการใช้ไอวี ตัวละครเอกของเรื่องที่เป็นเพศหญิง แสดงให้เห็นเพศแม่ที่ถูกลืมเป็นเพศที่อ่อนแอ แต่ความจริงแล้วภายในจิตใจอาจแข็งแกร่งกว่าเพศชายด้วยซ้ำ การเสียสละของเธอเปรียบเหมือนความรักที่บริสุทธิ์ของแม่ที่ปราศจากเงื่อนไขใดๆ



ภาพที่ 5.35 ตัวแทนความเป็นแม่จากภาพยนตร์เรื่อง *The Village* (พ.ศ.2547)

ไอวีเป็นตัวละครเอกที่เป็นผู้หญิงเพียงตัวเดียวของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน และเธอก็เป็นตัวแทนของเพศแม่ที่เสียสละและอดทน

- ภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* สตอรี่ก็ต้องทำหน้าที่เหมือนเป็นแม่ เธอต้องยอมเสี่ยงชีวิตโดยที่ไม่ได้รับผลตอบแทนอะไรเพื่อที่จะมาเป็นแรงบันดาลใจให้ลูกๆ หรือมนุษย์ทั้งหลายให้รับฟังและทำตามเธอ เพื่อที่จะนำไปสู่สิ่งที่ดีกว่า เหมือนความปรารถนาดีที่ไร้เงื่อนไขของแม่



ภาพที่ 5.36 ตัวแทนความเป็นแม่จากภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* (พ.ศ.2549)

สตอรี่เป็นตัวแทนของความเป็นแม่ที่ยอมเสียสละความปลอดภัยของตัวเอง เพื่อมาช่วยเหลือมนุษย์โลกซึ่งเปรียบเสมือนลูกๆของเธอ

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* ก็นำเสนอเรื่องของความเป็นแม่โดยตรงผ่านตัวละครอัลมาซึ่งจากที่เธอไม่มีความพร้อมที่จะเป็นแม่คน แต่เมื่อลูกคล้อยอยู่กับเจสและได้เผชิญชะตากรรมอันโหดร้ายร่วมกัน เธอก็พร้อมที่จะเป็นแม่อย่างเต็มตัวและให้ความรักอันบริสุทธิ์ปราศจากเงื่อนไขกับครอบครัวของเธอ รวมทั้งเจส ลูกบุญธรรมของเธออีกด้วย



ภาพที่ 5.37 ตัวแทนความเป็นแม่จากภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* (พ.ศ.2551)

อัลมา มั้วร์ตรวจพบว่าตัวเองตั้งครรภ์ ก่อนที่เธอจะเผชิญกับภัยเหนืธรรมชาติครั้งนี้เธอไม่เคยพร้อมที่จะเป็นแม่คน แต่ภายหลังเธอก็เรียนรู้และยอมรับในการเป็นแม่คน

5.1.4.5 ชีวิตครอบครัวล้มเหลวหรือได้รับการสูญเสีย

ตัวละครหลักของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานต้องมีปัญหาหรือไม่ประสบความสำเร็จในเรื่องของชีวิตคู่หรือชีวิตสมรสในตอนต้นเรื่อง แต่ปัญหาก็จะคลี่คลายไปได้ด้วยดีในตอนจบ ชีวิตสมรสเหมือนเป็นสัญลักษณ์ของสิ่งที่สำคัญในชีวิตที่เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจของมนุษย์ ดังนั้นการสร้างให้ตัวละครมีปัญหาครอบครัวก็ยิ่งทำให้เห็นปัญหาและความทุกข์ของตัวละครได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และทำให้คนดูมีความรู้สึกร่วมไปด้วยได้ง่ายขึ้น ตัวอย่างเช่น

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* มัลคอล์ม โครว์และภรรยามีปัญหากันเพราะเขามักทำเหมือนงานเป็นสิ่งสำคัญซึ่งต้องมาก่อนครอบครัวเสมอ แต่สุดท้ายเมื่อเขาสามารถสื่อสารกับภรรยาได้ เขาก็ได้บอกเธอว่าเขาไม่เคยเป็นรอง ไม่ว่าจะอะไรก็ตาม

- ภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* เดวิด ดันน์และภรณาก็มีปัญหาไม่เข้าใจกันมานาน เพราะเขาหาตัวเองไม่เจอและไม่รู้ว่าการยอมเสียสละเล็กน้อยก็พาที่เขารักเพื่อภรรยาเป็นสิ่งที่ถูกต้องหรือไม่ เขาก็จึงรู้สึกไร้ค่า แต่พอเขาค้นพบความพิเศษเขาก็เริ่มมีศรัทธาในตัวเอง ซึ่งส่งผลให้ได้ความสัมพันธ์ที่ดีในชีวิตครอบครัวกลับคืนมา

- ภาพยนตร์เรื่อง *Signs* เกรแฮมมีความสัมพันธ์ที่ดีกับภรรยา แต่ภรรยาเขาถูกรถชนเสียชีวิต จึงถือเป็นความพลัดพรากที่เขาสร้างให้ตัวละครของเขาต้องสูญเสียคนที่รักไป
- ภาพยนตร์เรื่อง *The Village* เอ็ดเวิร์ดพ่อของไอวี่ก็ประสบปัญหาครอบครัว เขาเสียภรรยา ไปนานแล้ว ต่อมาเขาได้ไปแอบชอบหญิงหม้ายอีกคนหนึ่งแต่ก็ไม่กล้าแสดงออก
- ภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* คลิฟแลนด์ก็สูญเสียภรรยาและลูกไปจากเหตุ ฆาตกรรม แต่เขาก็ถูกปลดปล่อยจากความเศร้าใจด้วยการช่วยชีวิตสตอรี่
- ภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* เอลเลียตและอัลม่าก็ดูเหมือนมีปัญหาเรื่องชีวิตสมรส ตั้งแต่ต้นเรื่อง แต่ก็จบได้ด้วยดีในตอนท้ายเรื่อง หลังจากได้เผชิญชะตากรรมและเรียนรู้ร่วมกัน

5.1.4.6 ผู้รู้-ผู้ไม่รู้

ตัวละครของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมักจะมี 2 ตัวหลักๆ ซึ่งมักเป็นคนธรรมดา แต่มี เรื่องไม่ธรรมดาเกิดขึ้นกับพวกเขา ตัวละครตัวแรกจะเล่นบทเป็นผู้รู้และกุมความลับทุกอย่างไว้ ส่วนอีกตัวจะเป็นผู้ที่ไม่รู้เรื่องอะไรและเป็นตัวดำเนินเรื่อง แต่ในบางครั้งอาจมีการหักมุมโดยการ มองจากบุคลิกลักษณะภายนอก ซึ่งทำให้คนดูอาจจะคิดว่าตัวละครตัวนั้น เป็นผู้รู้ แต่สุดท้ายกลับ กลายเป็นผู้ไม่รู้ ซึ่งสลับกับตัวละครอีกตัวที่ดูเหมือนเป็นผู้ไม่รู้ แต่กลับกลายเป็นผู้เรื่องราวทั้งหมด มาตลอด ซึ่งคนดูจะได้ติดตามเรื่องราวผ่านมุมมองของตัวละครที่ไม่รู้ และสุดท้ายเรื่องราวทุก อย่างก็จะถูกเฉลย โดยมักจะวางบุคลิกลักษณะตัวละครให้ผู้รู้ที่ดูเหมือนเป็นผู้ไม่รู้ในตอนแรกมี ความอ่อนด้อยหรืออ่อนแอกว่าตัวละครอีกตัวที่มักมีคุณสมบัติและวิมุติที่มากกว่าหรือแข็งแรงกว่า ซึ่งดูเหมือนเป็นผู้รู้ แต่สุดท้ายก็กลับกลายเป็นผู้ที่ไม่รู้ที่ได้รับคำเฉลยในตอนท้ายพร้อมๆกับผู้ชม ได้แก่

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* ตอนแรกคนดูจะคิดว่ามัลคอล์มเป็นแพทย์ผู้มีความรู้ ต้องเป็นผู้ที่รู้เรื่องราวทุกอย่าง ส่วนโคลเป็นแค่เด็กคนหนึ่งที่อยู่คนเดียวกว่ามัลคอล์มในทุกทาง เขาคงเป็นผู้ที่ไม่รู้อะไร แต่ในตอนสุดท้ายกลับกลายเป็นว่าโคลที่ดูเหมือนเป็นผู้ไม่รูกลับกลายเป็น ผู้รู้ที่เป็นคนเฉลยเรื่องราวทุกอย่างให้มัลคอล์มที่จากดูเหมือนเป็นผู้รู้กลายเป็นผู้ไม่รู้ โดยมีมัลคอล์มเป็น เหมือนตัวแทนของความฉลาดรอบรู้ทางวิทยาศาสตร์ เนื่องจากเขาเป็นจิตแพทย์เด็กที่เก่งมาก แต่ก็ สื่อให้เห็นว่าการมีความรู้ทางวิทยาศาสตร์ก็ไม่ได้ทำให้เป็นผู้ที่รู้ เรื่องทุกอย่างเสมอไป ต่างกับโคลที่เป็นเด็ก แต่เขาใช้จิตใจและมีศรัทธาอันบริสุทธิ์ ทำให้เขาสามารถรับรู้หรือสัมผัสกับสิ่งที่ ละเอียดอ่อนซึ่งคนทั่วไปไม่สามารถรับรู้ได้



ภาพที่ 5.38 ผู้รู้และผู้ไม่รู้จากภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542) โคล ซีเยร์และมัลคอล์ม โครว์ ตอนแรกมัลคอล์มที่เป็นจิตแพทย์เด็กดูเหมือนเป็นผู้รู้ จากคุณวุฒิและวัยวุฒิมากกว่าโคล ซีเยร์ที่เป็นคนไข้และดูเหมือนไม่รู้เรื่องอะไร แต่สุดท้าย โคล ซีเยร์ต่างหากที่เป็นผู้รู้และเฉลยเรื่องราวทั้งหมดให้มัลคอล์มได้รู้ความจริง

- ภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* เอไลจาห์เป็นผู้รู้เรื่องราวทั้งหมดมาโดยตลอด แต่ในตอนเริ่มเรื่อง เดวิดเป็นผู้ไม่รู้ จนเมื่อได้พิสูจน์ตัวเองเขาจึงกลายเป็นผู้รู้ ซึ่งเอไลจาห์ดูอ่อนด้อยกว่าเดวิด เนื่องจากภาวะทางร่างกาย ถึงแม้เขาจะอ่อนแอ แต่เขาก็เป็นตัวแทนของคนที่มีความแข็งแกร่งทางด้านอารมณ์และยึดมั่นในความคิด ความเชื่อของตัวเอง แต่เดวิดต่างหากที่ดูภายนอกแข็งแรง แต่ความคิดและจิตใจอ่อนแอจนทำให้ค้นหาตัวเองไม่พบและต้องให้เอไลจาห์เป็นคนชี้แนะให้เขาได้ค้นพบตัวเอง



ภาพที่ 5.39 ผู้รู้และผู้ไม่รู้จากภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543)

เดวิด ดันน์และเอไลจาห์ ไพรซ์ เอไลจาห์เป็นผู้รู้เรื่องราวทุกอย่างมาตลอด โดยตอนแรกเดวิด ดันน์เป็นผู้ที่ไม่รู้อะไรเลย จนเมื่อได้พิสูจน์สิ่งต่างๆจนสร้างให้เดวิดกลายเป็นผู้รู้ตัวตนของตัวเองในตอนจบ

- ภาพยนตร์เรื่อง *Signs* เกรแฮมคิดเสมอว่าก่อนที่ภรรยาของเขาตาย เขาคิดว่าเธอแพ้เพราะพิษบาดแผล เขาคิดว่าเขาเป็นผู้รู้ และเธอต่างหากที่ไม่รู้ แต่ความจริงแล้วเธอเป็นผู้ที่รู้ทุกอย่าง เธอรู้ความจริงว่าทุกอย่างถูกกำหนดมาให้เป็นอย่างนั้นและพยายามจะสื่อสารให้เกรแฮมเข้าใจ ในขณะที่เกรแฮมเป็นถึงบาทหลวงที่เป็นที่พึ่งของคนอื่น เขาเหมือนผู้รู้ แต่เขากลับไม่รู้และไม่เชื่อของโชคชะตาที่ถูกกำหนดมาแล้ว ภรรยาของเกรแฮมดูอ่อนด้อยกว่า เนื่องจากเธอเป็นผู้หญิงและเป็นแม่บ้านที่ดูแลลูกอยู่ที่บ้านธรรมดาๆ คนหนึ่ง แต่จิตใจที่บริสุทธิ์และความศรัทธาอันแรงกล้าทำให้เธอได้รับรู้ความจริงว่าทุกสิ่งในโลกนี้ล้วนถูกกำหนดมาแล้วทั้งนั้น แต่เกรแฮมเป็นเหมือนตัวแทนของผู้มีความรู้ เขาเป็นบาทหลวงที่มีความศรัทธาและรู้เรื่องเกี่ยวกับศาสนาและพระเจ้ามากที่สุด แต่การสูญเสียภรรยาทำให้เขาเสียศรัทธาและมีดบาด โดยเขามองไม่เห็นสัญญาณที่ภรรยาหรือเบื้องบนส่งมาให้เขา จนถึงตอนสุดท้ายเขาจึงเข้าใจแล้วกลับมามีความศรัทธาต่อพระเจ้าอีกครั้ง



ภาพที่ 5.40 ผู้รู้และผู้ไม่รู้จากภาพยนตร์เรื่อง Signs (พ.ศ.2545)

เกรแฮม เฮสและภรรยา ภรรยาของเกรแฮม เฮสได้กล่าวอะไรบางอย่างไว้ก่อนตาย เกรแฮมคิดว่าเธอไม่รู้เรื่อง ที่พูดไปคงเพราะพิษบาดแผล แต่ความจริงแล้วเธอเป็นผู้รู้ชะตากรรมที่จะเกิดขึ้นกับครอบครัว ที่เกรแฮมไม่รู้

- ภาพยนตร์เรื่อง เรื่อง *The Village* เอ็ดเวิร์ดเป็นผู้รู้และกุมความลับของหมู่บ้านไว้ ส่วนไอวีเป็นลูกของเอ็ดเวิร์ด เธอไม่รู้เรื่องความลับของหมู่บ้านและเชื่อเรื่องสัตว์ประหลาดที่สภามหมู่บ้านสร้างขึ้นมาตลอด เรื่องนี้ไม่มีการหักมุมผู้รู้และผู้ไม่รู้ ไอวีเป็นลูกสาวของเอ็ดเวิร์ด เธอจึงดูอ่อนด้อยกว่าผู้เป็นพ่อในทุกด้าน เอ็ดเวิร์ดเป็นตัวแทนของผู้ที่มีความรู้ความสามารถ คิดและทำในทุกสิ่งด้วยเหตุและผล แต่สุดท้ายเขาพ่ายแพ้ต่อเหตุผลที่ยึดมันมาโดยตลอดและต้องปล่อยให้ลูกเข้าไปผจญภัยในป่าเนื่องด้วยเหตุผลทางอารมณ์ที่ไม่อยากสูญเสียใครในหมู่บ้านไปอีกแล้ว



ภาพที่ 5.41 ผู้รู้และผู้ไม่รู้จากภาพยนตร์เรื่อง *The Village* (พ.ศ.2547)

ไอวี วอลคเกอร์ และจอห์น วอลคเกอร์ พ่อของเธอ ตอนแรกไอวีไม่รู้ว่าเป็นเรื่องสัตว์ประหลาดทั้งหมดเป็นเรื่องที่สมาชิกหมู่บ้านสร้างขึ้น พ่อของเธอเป็นผู้ที่รู้เรื่องราวทั้งหมดและช่วยเตรียมความพร้อมให้เธอเข้าไปอย่างปลอดภัย

- ภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* ทั้งสตอรี่และคิฟแลนด์ต่างเป็นผู้ไม่รู้ เขาทั้งคู่ต่างไม่เชื่อมั่นในตัวเองและไม่รู้ว่าตัวเองมีความสำคัญ ซึ่งภายหลังสถานการณ์และสัญญาณต่างๆ เป็นตัวบอกให้เขาเป็นผู้รู้ตัวตนของตัวเองในที่สุด ทั้งคู่ต่างเป็นตัวแทนของความเชื่อมั่นในสิ่งมหัศจรรย์ หากแต่เขาไม่ได้มีความเชื่อมั่นในตัวเองจนเมื่อต้องประสบกับภาวะวิกฤต ความจำเป็นในการต้องทำภารกิจเบื้องหน้าให้เสร็จสิ้นได้ทำให้ศรัทธาในตัวเองของพวกเขากลับมาอีกครั้ง



ภาพที่ 5.42 ผู้รู้และผู้ไม่รู้จากภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* (พ.ศ.2549)

สตอรี่และคิฟแลนด์ ฮีฟ ทั้งสองคนต่างเป็นผู้ไม่รู้ว่าจะทำอย่างไรกับภารกิจที่ได้รับ แต่เมื่อพวกเขาลองทำตามสัญญาณ สุดท้ายพวกเขาก็กลายเป็นผู้รู้กระจ่าง

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* เอลเลียตเป็นคนที่มีใจตัวเอง เขาเป็นผู้รู้ เขาแต่งงานกับอัลมาโดยที่เราไม่รู้มาตลอดว่าเขารักเธอ แต่อัลมากลับเป็นผู้ที่ไม่รู้ใจตัวเองและลังเลใจว่าเธออยากใช้ชีวิตคู่กับเอลเลียตหรือไม่ สุดท้ายทั้งสองก็เป็นผู้รู้ ทั้งสองเป็นผู้ที่มีความอ่อนด้อยเมื่อเปรียบเทียบกับธรรมชาติอันยิ่งใหญ่ที่หาคำอธิบายไม่ได้



ภาพที่ 5.43 ผู้รู้และผู้ไม่รู้จากภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* (พ.ศ.2551)

เอลเลียตและอัลมา มั้วรสามีภรรยาที่เกิดปัญหาความสัมพันธ์ เพราะอัลมาไม่รู้ความจริงแล้วเธอรักและอยากใช้ชีวิตอยู่กับเอลเลียตหรือไม่ แต่เอลเลียตรู้มาตลอดว่าเขารักและต้องการใช้ชีวิตร่วมกับเธอ

5.1.4.7 ธรรมะชนะอธรรม

โดยส่วนใหญ่เขามักออกแบบตัวละครให้มีตัวที่แทนความดีและความชั่วอย่างเห็นได้ชัด ทั้งสองตัวละครนี้ต้องต่อสู้กันและตัวแทนแห่งความดีต้องเป็นฝ่ายชนะเสมอ ซึ่งสะท้อนว่าเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมีความเชื่อในความดีของมนุษย์ เช่น

- ภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* ตัวแทนความดี คือ เดวิด ดันน์ ส่วนตัวแทนความชั่ว คือ เอไลจาห์ ไพรซ์ และสุดท้ายเดวิด ดันน์ก็เป็นฝ่ายชนะ แต่เขาก็ชนะมาได้เพราะความช่วยเหลือของเอไลจาห์ซึ่งก็ต้องรับกรรมที่ได้ทำลงไปด้วยการติดคุก
- ภาพยนตร์เรื่อง *Signs* ตัวแทนความดี คือ มนุษย์ ตัวแทนความชั่ว คือ มนุษย์ต่างดาว สุดท้ายมนุษย์ก็เป็นฝ่ายชนะและมนุษย์ต่างดาวก็ต้องล่าถอยไป
- ภาพยนตร์เรื่อง *The Village* ตัวแทนความดี คือ ไคว้ ตัวแทนความชั่ว คือ สัตว์ประหลาด ไคว้เอาชนะสัตว์ประหลาดได้ ถึงแม้จะเป็นตัวปลอมแต่มันก็ช่วยรักษาความน่าเชื่อถือของเรื่องเล่า นั้นเอาไว้ได้
- ภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* ตัวแทนความดีคือสตอรี่ ตัวแทนความชั่วคือตัวสครันท์ สตอรี่ชนะสครันท์ได้ด้วยการปฏิบัติภารกิจเสร็จสิ้นและกลับบ้านได้อย่างปลอดภัย

5.1.4.8 บททดสอบความกล้าของวีรบุรุษ

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมักสร้างให้ตัวละครของเขาเป็นวีรบุรุษ โดยต้องมีเหตุการณ์บางอย่างมาพิสูจน์ความกล้าหาญของตัวละครเสมอ เนื่องจากเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเป็นคนที่เชื่อมั่นในความดีและความเป็นมนุษย์อย่างมาก เขาจึงสื่อสารให้คนรู้ว่าคนเรามักต้องผ่านการทดสอบแล้วจะพบความเป็นวีรบุรุษในตัวทุกคน เช่น

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* โคล เชียร์ต้องพิสูจน์ความกล้าของตัวเองในการสื่อสารกับวิญญาณและความกล้าหาญก็ทำให้เรื่องร้ายต่างๆคลี่คลายกลายเป็นเรื่องดี
- ภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* เดวิด ดันน์ก็ต้องต่อสู้กับความคิดในจิตใจตัวเองและความกล้าหาญในการพิสูจน์ตัวตนและการต่อสู้กับจิตใจตัวเองของเขาก็ทำให้เขาค้นพบสิ่งที่แสนพิเศษ
- ภาพยนตร์เรื่อง *Signs* หลังจากที่สูญเสียความศรัทธาและความเชื่อมั่นไป เกรแฮม เฮสก็ยังคงใช้ความกล้าหาญเพื่อปกป้องครอบครัวและโลกมนุษย์จากการรุกรานของมนุษย์ต่างดาว
- ภาพยนตร์เรื่อง *The Village* ไอวีเป็นวีรสตรีคนแรกของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ความกล้าหาญของเธอได้ช่วยให้คนรักของเธอได้มีชีวิตอยู่ต่อไปและดำรงความลับและความศรัทธาของหมู่บ้านนี้ไว้ได้
- ภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* ตัวละครทุกตัวล้วนเป็นวีรบุรุษเพราะต่างมีส่วนร่วมในภารกิจช่วยให้สตอร์ได้มาเป็นแรงบันดาลใจให้มนุษย์เพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับโลกและส่งเธอกลับบ้านอย่างปลอดภัย
- ภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* เอลเลียตเป็นวีรบุรุษของอัลมา ภรรยาของเขาและเจส ลูกสาวของเพื่อนที่อยู่ในความดูแลของเขา ความกล้าหาญและชาญฉลาดของเขาได้ช่วยให้ทั้งสามคนรอดพ้นจากความตายได้และทำให้ภรรยาของเขากลับมามั่นใจในความรักและต้องการจะร่วมชีวิตกับเขาอีกครั้ง

เป็นที่สังเกตว่าการสร้างตัวละครของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน เขาได้สร้างตัวละครหลักหลายตัวที่มีความเป็นอเมริกันสูง ดังที่กล่าวไว้ว่า White-Protestant-Male ซึ่งเป็นคำจำกัดความที่มักใช้กับความเป็นชนชาวอเมริกัน ซึ่งมีความหมายว่าต้องเป็นคนผิวขาว นับถือศาสนาคริสต์นิกายโปรเตสแตนต์และมีความเป็นผู้ชาย โดยตัวละครหลักของเขาก็มักเป็นชายผิวขาวที่มีความรู้ความสามารถและดูภายนอกก็เหมือนเป็นคนในมาตรฐานของคนอเมริกัน แต่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานก็ได้สื่อสารในการสร้างตัวละครของเขาว่า การเป็น White-Protestant-Male ก็ไม่ได้เป็นคนที่ดีและมีความรู้อย่างที่มองเห็นจากภายนอกเสมอไป เขาออกจะให้ความสำคัญและเห็นอกเห็นใจกับตัวละครที่ไม่มีความเป็นอเมริกัน เช่น เป็นคนผิวสี เป็นคนที่ถูกมองว่าแปลกแยกด้วย

ซ้ำ ดังนั้นก็สามารถกล่าวได้ว่าจากการที่เขาเป็นคนที่ถูกมองว่าเป็นคนนอกสังคมอเมริกันมาโดยตลอด เขาจึงการสร้างตัวละครโดยเป็นเหมือนการเสียดสีและเหยียดหยันสังคมอเมริกันที่คนจำนวนมากคิดว่าตัวเองดีและเหยียดหยามเอาเปรียบผู้อื่นที่มีความแตกต่างจากตัวเอง เป็นไปได้ว่าการสร้างตัวละครของเขา เป็นความพยายามสร้างความเป็นคนอเมริกันแบบใหม่หรือตัวละครที่มีความเหนือมาตรฐานความเป็นคนอเมริกันที่เขาอาจจะยังคิดและถ่ายทอดออกมาได้ไม่ชัดเจนนัก แต่ก็สามารถอธิบายได้จากการสังเกตและวิเคราะห์การสร้างสรรคดีตัวละครของเขาจากภาพยนตร์ทั้ง 6 เรื่องนี้

5.1.5 แก่นความคิด (Theme) : ทุกคนเกิดมาเพื่อจุดมุ่งหมายบางอย่าง

คำกล่าวของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน เคยถูกอ้างอิงไว้ในหนังสือเขียนบทชุดคนดูให้อยู่หมัด เล่มที่ 1 (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, 2550 : 325)ไว้ว่า “นอกจากสร้างตัวละครที่สมจริงแล้ว คนเขียนบทต้องสื่อ “สาร” บางอย่างด้วย โดยเฉพาะ “สิ่งที่ตัวคุณเองได้เรียนรู้จากชีวิต”” ซึ่งตรงกับสิ่งที่เขาได้สร้างสรรค์ขึ้นมาทั้งหมด คือ เขาเอาเรื่องราวทั้งหลายที่เขาสนใจและสิ่งที่เขาเคยประสบมาในชีวิตมาผสมผสานเข้ากับแก่นความคิดหลักประจำตัวของเขา ซึ่งก็คือ “ชีวิตของคนเราสามารถดำเนินไปอย่างมีจุดประสงค์และความหมายที่ยิ่งใหญ่ได้อย่างไรบ้าง” ภาพยนตร์ของเขาเป็นเหมือนตัวอย่างที่เขาสังสมมาจากประสบการณ์ชีวิตที่เขาได้เรียนรู้มาว่าคนเรามักไม่รู้ตัวตัวเองเป็นใคร เพียงแต่ขอให้เราศรัทธาว่าเราเกิดมาเพื่อจุดประสงค์อะไรบางอย่าง แล้วทำมันให้ดีและส่งต่อความดีเหล่านั้นไปยังผู้อื่น เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเชื่อในความเป็นมนุษย์ เขาเชื่อว่ามนุษย์ทุกคนมีหน้าที่และความพิเศษในตัวเอง การค้นพบความพิเศษในตัวเองนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย ซึ่งนี่คือแก่นความคิดหลักของการสร้างสรรค์ผลงานแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน เพียงแต่เขาหยิบยกเอาเรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญที่จะสามารถดึงดูดความสนใจของคนดูมาเป็นสื่อกลางในการนำเสนอแก่นเรื่องนี้ให้กับคนดู โดยเขานำเสนอให้เห็นข้อจำกัดของวิทยาศาสตร์และการยอมรับการมีอยู่ของสิ่งเหนือธรรมชาติ โดยให้ความเป็นนาฏกรรมกับช่วยที่ตัวละครต้องค้นหาตัวตนและใส่ความเป็นแนวระทึกขวัญโดยให้พวกเขาต้องเผชิญกับสิ่งที่เหนือธรรมชาติ การค้นพบตัวตนของพวกเขาจึงมีเสน่ห์และมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น ดังจะเห็นได้จากตัวอย่างเช่น

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* โคล เชียร์ค้นหาตัวเองและพบว่าเขาสามารถมองเห็นและสื่อสารกับวิญญาณ ซึ่งจุดประสงค์ของความพิเศษนี้ คือ เพื่อพิทักษ์ความสมดุลของโลกและช่วยเป็นสื่อกลางระหว่างโลกของมนุษย์และโลกของวิญญาณ แต่ก่อนจะค้นพบเขาก็ต้องทนทุกข์ทรมานกับการไม่รู้วิธีการจัดการกับปัญหาอยู่นาน ส่วนมัลคอล์ม โครว์ก็หมดศรัทธาในชีวิตการ

งานและชีวิตสมรส แต่เขาก็ได้ค้นพบตัวตนของตัวเองในตอนจบว่าเขาได้เติมเต็มสิ่งที่ขาดหายและช่วยดึงความสมดุลกลับมาสู่ชีวิตของ โคล และ โคลก็ ได้เติมเต็มส่วนสำคัญในชีวิตให้กับเขา เช่นเดียวกัน ซึ่งก่อนที่เขาจะพบตัวตนเขาก็ต้องเผชิญกับสิ่งเหนือธรรมชาติในการช่วยรักษาโคล และการเป็นวิญญาณล่องลอยไปไม่มีที่สิ้นสุดของตัวเอง

- ภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* เดวิด ดันน์หมัดศรัทธาและความเชื่อมั่นในตัวเองและชีวิตครอบครัวเพราะเขาไม่รู้ว่าตัวเองเป็นใครและคิดว่าตัวเองไร้ค่า แต่ความศรัทธานั้นก็กลับคืนมาเมื่อเขาได้ค้นพบความจริงว่าเขาถูกสร้างขึ้นมาเพื่อช่วยเหลือผู้บริสุทธิ์และเขาก็ได้ทำตามเจตน์จำนงคั้นนั้น โดยก่อนที่จะค้นพบตัวตน เขาก็ได้เผชิญกับสิ่งเหนือธรรมชาติในการพิสูจน์ตัวตน

- ภาพยนตร์เรื่อง *Signs* เกรแฮม เฮสหมัดศรัทธาต่อพระเจ้าทั้งที่เป็นบาทหลวงรับใช้พระเจ้ามาตลอดชีวิตหลังจากสูญเสียภรรยาไปจากอุบัติเหตุ เขายังปฏิเสธความเป็นพ่อและสับสนในจิตใจของตัวเอง แต่เหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในเรื่องก็เป็นเครื่องพิสูจน์ถึงจุดประสงค์ของพระเจ้า และชะตาชีวิตของมนุษย์ซึ่งล้วนถูกกำหนดไว้หมดแล้ว ทำให้เขากลับมาค้นพบความเป็นพ่อในตัวเองและกลับมาศรัทธาต่อพระเจ้าจนหมดหัวใจ ซึ่งก่อนที่เขาจะค้นพบความศรัทธาต่อพระเจ้า เขาก็ต้องเผชิญกับสิ่งเหนือธรรมชาตินั่นก็คือ มนุษย์ต่างดาวที่เข้ามาสร้างอุปสรรคและทำให้การค้นพบของเขามีคุณค่ามากยิ่งขึ้น

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Village* ไอ์เว็เคยสงสัยว่าทำไมเธอถึงเกิดมาตาบอดและเธอก็ได้ค้นพบว่าการตาบอดของเธอเป็นพรสวรรค์ที่ทำให้เธอสามารถช่วยชีวิตชายอื่นเป็นที่รักของเธอได้ การที่เธอตาบอดทำให้เธอรอดพ้นจากภัยอันตรายในป่าต้องห้ามและไม่ต้องเผชิญกับโลกภายนอกที่โหดร้าย เธอยังคงความศรัทธาในเรื่องราวตำนานของหมู่บ้านและดำรงความศรัทธาให้คนอื่น ๆ ในหมู่บ้านได้ใช้ชีวิตอยู่ในหมู่บ้านนี้ต่อไปอย่างมีความสุข ก่อนที่เรื่องจะจบอย่างมีความสุขแบบนี้ ไอ์เว็ก็ต้องเผชิญกับสิ่งเหนือธรรมชาตินั่นก็คือการเผชิญหน้ากับสัตว์ประหลาด ซึ่งทำให้เธอยังคงเชื่อและสร้างความเชื่อในเรื่องเล่าให้คนอื่นในหมู่บ้านต่อไป

- ภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* ทุกคนในอพาร์ทเมนต์แห่งนั้นต่างถูกสร้างขึ้นมาเพื่อจุดประสงค์ในการช่วยเหลือสตอรีให้ปฏิบัติภารกิจบันดาลใจผู้สังสารให้เขียนหนังสือที่จะสร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับโลกและเดินทางกลับอย่างปลอดภัย ทุกคนมีหน้าที่ต่างกัน แต่ก็ต่างมีความสำคัญและเกี่ยวพันกันทั้งสิ้น กว่าที่จะค้นพบว่าใครได้รับมอบหมายจากเบื้องบนให้ปฏิบัติหน้าที่อย่างไรมันก็ยากเย็น แต่เมื่อค้นพบหน้าที่ของตัวเองแล้วพวกเขาก็ศรัทธาในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายแล้วทำมันให้สำเร็จและมันทำให้พวกเขากลับมาศรัทธาในตัวเอง ก่อนที่พวกเขาจะต้น

พบตัวตนก็ต้องผ่านอุปสรรคและสิ่งเหนือธรรมชาติ เช่น พวกสัตว์ร้ายที่มาจากในตำนานที่คอยมาขัดขวางภารกิจ แต่สุดท้ายภารกิจนั้นก็เสร็จสิ้นด้วยดีและทำให้ทุกคนได้รู้คุณค่าในตัวเอง

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* ปราบฏกาณ์ธรรมชาติได้สอนให้ทุกคนได้เรียนรู้ถึงสังธรรมและความจริงในใจของมนุษย์ ความรักตัวกลัวตาย วิกฤติครั้งนี้ทำให้คนเรารู้จักหน้าที่ที่แท้จริงของตัวเอง สิ่งที่เราควรจะทำ เพราะมนุษย์ก็เปรียบเหมือนสิ่งเล็กๆเมื่อเทียบกับอำนาจของธรรมชาติที่สามารถคร่าชีวิตเราได้ทุกเมื่อ ดังนั้นเราควรทำทุกอย่างให้ดีที่สุด เพื่อที่จะได้ไม่ต้องเสียใจในภายหลัง เหมือนที่อัลมา มัวร์ได้มาค้นพบว่าเธอรักเอลเลียตจริงๆและพร้อมที่จะเป็นแม่คนการถูกรุกรานโดยธรรมชาติครั้งนี้ทำให้ทุกคนมีความศรัทธาในความดีและความเป็นมนุษย์ ก่อนที่จะค้นพบความจริงในใจตัวเอง พวกเขาก็ต้องเผชิญกับภัยธรรมชาติที่หาค่าอธิบายไม่ได้ ซึ่งเป็นตัวย้ำเตือนให้เขาเห็นคุณค่าของการมีชีวิตอยู่และความรัก

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้เขียนบทและผู้กำกับที่มีความซื่อสัตย์และยึดมั่นต่อแก่นความคิดของเขามาก ผู้กำกับบางคนอาจเปลี่ยนแก่นความคิดไปตามภาพยนตร์แต่ละเรื่อง แต่สำหรับเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานแล้ว ต่อให้เรื่องราวเขาเปลี่ยนจากเรื่องวิญญานไปเป็นเรื่องมนุษย์ต่างดาวหรือจะเปลี่ยนไปเป็นเรื่องภัยธรรมชาติ แต่แก่นเรื่องของเขาก็ยังคงเดิมในสิ่งที่เขาต้องการสื่อสาร เคยมีผู้สร้างภาพยนตร์มากมายมาทาบทามให้เขาตัดแปลงบทอินเดียน่า โจนส์ภาค 4 และได้รับการติดต่อให้สร้างภาพยนตร์จากนวนิยายดังมากมายหรือแม้กระทั่งวรรณกรรมเยาวชนชื่อดังอย่าง แฮร์รี่ พอตเตอร์ แต่เขาก็กลับปฏิเสธ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมีความแตกต่างจากผู้กำกับคนอื่น ๆ เช่น ไบรอัน ซิงเกอร์ (เอ็กซ์-เมน) ดีก ลีแมน (บอร์น ไอนเดนที่ตี) แซม รามี (สไปเดอร์-แมน) กอร์ เวอร์บินสกี (ไฟเรทส์ ออฟ เดอะ แคริบเบียน) ตรงที่ผู้กำกับทั้ง 4 คนนี้สร้างภาพยนตร์ให้กับสตูดิโอ แต่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเป็นคนกล่อมให้สตูดิโอสร้างภาพยนตร์ของเขา (ไกรวุฒิ จุลพงศธร, 2551 : 41) ภาพยนตร์ทั้ง 6 เรื่องของเขานี้ เขาเป็นทั้งผู้เขียนบท ผู้กำกับ ผู้สร้างและผู้แสดงร่วมด้วยทุกเรื่อง เขาเคยให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเขาไว้และได้มีการตีพิมพ์ในหนังสือเขียนบทชุดคนดูให้อยู่หมัด เล่ม 1 (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, 2550 : 326) ว่า “คุณต้องสื่อสารบางอย่างให้แก่สังคมด้วยความปรารถนาว่ามันจะมีผลกระทบต่อความคิดของผู้คน” เขายังเคยได้ให้สัมภาษณ์ในบทสัมภาษณ์ 5 นาทีกับ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ผู้เขียนบทและผู้กำกับภาพยนตร์ สัมภาษณ์โดย จูเลีย ฟิลลิปส์ สำนักข่าวรอยเตอร์ส เมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม 2551 ถึงปรัชญาในการดำรงชีวิตของเขาอีกว่า “คุณต้องรู้จักตัวของตนเองไม่ว่าคุณจะเป็นแม่บ้าน จิตรกรหรือทนายความ คุณก็จะทำสิ่งที่ดีให้กับโลกนี้ได้เพียงแค่อุญจำตัวของตนเอง คุณต้องไม่เสแสร้งหรือแอบซ่อน คุณสามารถปลดปล่อยพลัง

และส่งผลพลังในด้านบวกให้คนอื่นจากสิ่งที่คุณทำได้ ผมคิดว่าคนเรามักจะมีปัญหาเมื่อพยายามเสแสร้งว่าคุณไม่ได้เป็นคนแบบที่คุณเป็น” นี่คือนิสัยให้ชายคนหนึ่งที่อึดอัดต่อแก่นเรื่องของเขาเสมอมา เพราะเขาต้องการยกตัวอย่างให้คนอื่นเห็นในสิ่งที่เขาเชื่อ ซึมซับสิ่งที่เขานำเสนอและสร้างความเปลี่ยนแปลงต่อความคิด ทักษะคติและพฤติกรรมของคนดู

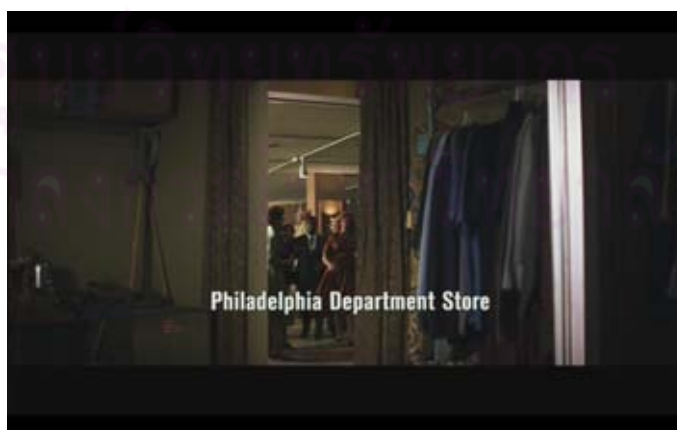
5.1.6 ฉาก (Setting) : พิลาดิเลเชียสทาวน์รัฐแมริแลนด์

ภาพยนตร์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานทุกเรื่องใช้ฉากและถ่ายทำที่เมืองพิลาดิเลเชียส ซึ่งจะสามารถสังเกตได้จากตอนต้นหรือตอนกลางเรื่องของภาพยนตร์ทุกเรื่องของเขาที่จะมีการบอกว่าฉากในภาพยนตร์ของเขาเกิดขึ้นที่เมืองพิลาดิเลเชียสเสมอ ไม่ว่าจะจากการสนทนากันของตัวละครหรือจากตัวอักษรที่ปรากฏขึ้นบนจอว่าฉากในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ เป็นเมืองพิลาดิเลเชียส เหตุที่เขาเลือกใช้ฉากและสถานที่ถ่ายทำที่เมืองพิลาดิเลเชียสในภาพยนตร์ทุกเรื่องของเขาเนื่องมาจากการที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานได้คลอดที่ประเทศอินเดีย และขณะที่เขามีอายุเพียง 6 สัปดาห์ พ่อและแม่ของเขาก็ย้ายมาอยู่ที่เมืองเพนน์ วัลเลย์ รัฐพิลาดิเลเชียส ประเทศสหรัฐอเมริกา แม้เขาจะไม่ได้เกิดที่รัฐแห่งนี้ แต่เขาก็ใช้ชีวิตตั้งแต่เขามีอายุได้ 6 สัปดาห์จนถึงปัจจุบันนี้ เขาไม่เคยย้ายออกจากรัฐนี้เลย เขาจึงมีความผูกพันและคุ้นเคยกับรัฐนี้เป็นที่สุด ซึ่งอาจเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เขาสร้างฉากในเรื่องและถ่ายทำที่เมืองพิลาดิเลเชียสมา แต่อีกสาเหตุหนึ่งที่ถูกกล่าวถึงเป็นเรื่องเร้นลับที่พิสูจน์ไม่ได้ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเคยกล่าวไว้ในการสัมภาษณ์ครั้งหนึ่งที่ถูกนำมาอ้างอิงในภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *The Buried Secret of M. Night Shyamalan* ว่าเขาไม่มีพลังถ้าหากเขาต้องทำงานนอกเขตเมืองพิลาดิเลเชียส ซึ่งคนฟังในตอนแรกอาจจะคิดว่าเขาพูดเล่น แต่จากการนำเสนอสารคดีเรื่องราวเกี่ยวกับเขาเรื่อง *The Buried Secret of M. Night Shyamalan* ได้นำเสนอในเชิงที่ว่าเขามีวิญญาณที่ผูกพันกับเขามาตั้งแต่สมัยเด็ก ซึ่งยังสงสัยสถิตยอยู่ในรัฐแห่งนี้ที่คอยช่วยเขาในการทำงาน ช่วยบอกเขาว่าควรจะทำอะไร และช่วยเขาตัดสินใจในเรื่องต่างๆ ในการทำงานที่เขายังลังเล ทีมงานสารคดีได้ถ่ายภาพตอนที่เขากำลังอยู่ในกองถ่ายภาพยนตร์ ซึ่งเขาเดินพูดคนเดียวและไม่มีใครอยู่แถวนั้น ตัวเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเองก็ไม่เคยได้ให้สัมภาษณ์เรื่องนี้ด้วยตัวเอง เขามักไม่โหดด้วยซ้ำเมื่อมีคนมาสัมภาษณ์เรื่องแบบนี้กับเขา และเขาเคยบอกไมเคิล แบลมเบอร์เกอร์ ผู้เขียนหนังสือเรื่อง *The Man Who Heard Voices; Or How M. Night Shyamalan Risked His Career with A Fairy Tale* ที่ไปร่วมติดตามการใช้ชีวิตประจำวันของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานอยู่พักใหญ่เพื่อเขียนหนังสือเกี่ยวกับเขา เขาบอกว่าเขามักได้ยินเสียงที่คอยบอกเขาให้ทำอย่างนั้น ทำอย่างนี้อยู่เสมอ ไมเคิลก็สงสัยว่าเขาหมายถึงอะไร เขาบอกว่าเราทุกคนอาจจะมีเสียง

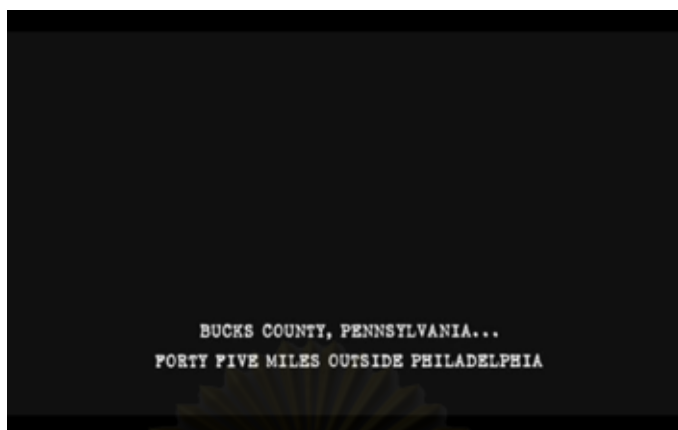
นั้นอยู่ เพียงแต่เราต้องเรียนรู้วิธีการรับฟังเสียงนั้น ซึ่งเมื่อพิจารณาจากจุดนี้ เสียงที่เขาหมายถึง อาจไม่ใช่จิตวิญญาณหรือสิ่งลึกลับอันใด แต่อาจเป็นเสียงจากภายในจิตใจของเราเอง เขาเคยให้สัมภาษณ์และได้เผยแพร่ในหนังสือเขียนบทชุดคนดูให้อยู่หมัด เล่ม 1 (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, 2550 : 324) ว่า “สำหรับนักเขียนบท การหันไปหาแรงบันดาลใจจากแหล่งอื่นๆอาจเป็นวิธีที่ช่วยเปิดทางใหม่ๆให้สมองโล่งและกลับมาเขียนต่อได้ แต่สำหรับผม ผมคิดว่าสิ่งสำคัญที่สุดของคนเขียนบทคือ การฝึกฝนตัวเองให้สามารถฟังสมาธิจดจ่ออยู่กับปัจจุบันให้มากที่สุด” จากบทสัมภาษณ์ดังกล่าวอาจบอกได้ว่าเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานอาจฝึกจิต คิดและฟังเสียงตัวเอง ซึ่งอาจทำให้เขาดูเหมือนพูดกับใครสักคนอยู่ ซึ่งจริงๆแล้วเขากำลังจดจ่ออยู่กับตัวเองอยู่ เหตุผลนี้อาจเป็นข้อโต้แย้งข่าวลือเกี่ยวกับขอบเขตพลังและวิญญาณในเมืองฟิลาเดลเฟียที่ช่วยเขาในการทำงานได้



ภาพที่ 5.44 ตัวหนังสือบนกระดานที่บอกว่าเรื่องราวเกิดขึ้นที่เมืองฟิลาเดลเฟีย
ในภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)



ภาพที่ 5.45 อักษรที่บอกว่าเรื่องราวเกิดขึ้นที่เมืองฟิลาเดลเฟียในภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543)



ภาพที่ 5.46 อักษรที่บอกว่าเรื่องราวเกิดขึ้นที่เมืองฟิลาเดลเฟียในภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545)



ภาพที่ 5.47 อักษรที่บอกว่าเรื่องราวเกิดขึ้นที่เมืองฟิลาเดลเฟียในภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* (พ.ศ.2551)

เมืองฟิลาเดลเฟียเป็นรัฐใหญ่รัฐหนึ่งในอเมริกาที่มีความเป็นอเมริกันสูงมากเนื่องด้วยเมืองฟิลาเดลเฟียเคยเป็นเมืองหลวงของประเทศสหรัฐอเมริกาถึง 10 ปีและมีประวัติศาสตร์ที่มีความสำคัญต่อประเทศสหรัฐอเมริกามากมาย เช่น การประกาศอิสรภาพ และเป็นแหล่งกำเนิดของบุคคลสำคัญของชาติและสิ่งที่สำคัญหลายๆอย่างของประเทศสหรัฐอเมริกา เมืองฟิลาเดลเฟียจึงถือเป็นตัวแทนของสังคมอเมริกันได้เป็นอย่างดีในการใช้เป็นฉากในการสะท้อนสภาพสังคมโดยรวม นี่คือการหนึ่งสาเหตุที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเลือกเมืองฟิลาเดลเฟียเป็นตัวแทนสังคมอเมริกัน ทรงยศ สุขมากอนันต์ (สัมภาษณ์เมื่อ วันที่ 29 มีนาคม พ.ศ.2552) กล่าวในการสัมภาษณ์เกี่ยวกับเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานว่า “ภาพยนตร์ที่ดีต้องสะท้อนความเป็นไปของสังคมในยุคนั้นๆ” ซึ่งภาพยนตร์ของเขาก็ได้สะท้อนสังคมอเมริกันได้เด่นชัดมากจากการใช้เมืองฟิลาเดลเฟียเป็นตัวแทนไม่ว่าจะเป็นการสะท้อนความเป็นไปและปัญหาต่างๆของคนอเมริกันหมู่่มาก เช่น ปัญหาการหย่า

ร้าง ปัญหาครอบครัว ปัญหาอาชญากรรม ปัญหาทางจิต ฯลฯ ซึ่งจะเห็นได้อย่างชัดเจนในภาพยนตร์ทุกเรื่องของเขา



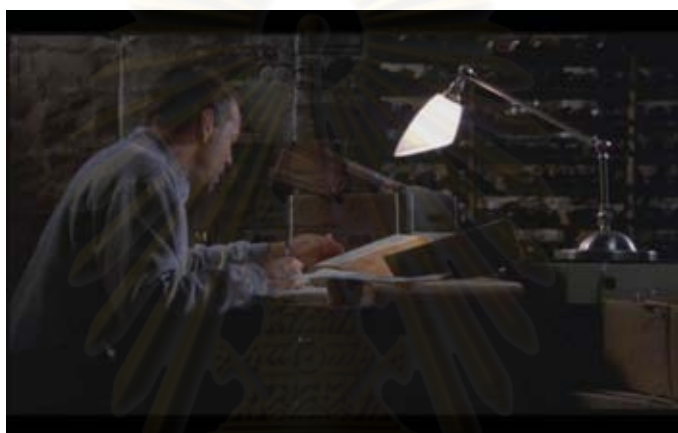
ภาพที่ 5.48 ตัวแทนความเป็นสังคมอเมริกันในการชมละครโรงเรียน
จากภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)

ฉากส่วนใหญ่ที่มักใช้ในภาพยนตร์ของเขา คือ ฉากบ้าน และสถานที่ต่างๆ ที่คนธรรมดา มักไป เช่น โรงเรียน ที่ทำงาน โรงพยาบาล ฯลฯ เพราะเรื่องราวที่เขาเล่าเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตของคนธรรมดา ซึ่งคนเรามักผูกพันอยู่กับสองที่นั่นคือบ้านและโรงเรียน หรือบ้านและที่ทำงาน ฉากบ้านจึงเป็นฉากสำคัญที่หมายถึงโลกหรือพื้นที่ส่วนตัวและไม่ค่อยมีความลับอยู่ เราก็จะได้เห็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริงกับชีวิตของตัวละคร ฉากบ้านจึงปรากฏอยู่ทั้งเรื่องในผลงานของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน เช่น

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* ที่มีการนำเสนอฉากบ้านทั้งบ้านของโคลและมัลคอล์ม เป็นส่วนใหญ่ เหตุการณ์ทั้งหลายมักเกิดขึ้นในบ้าน
- ภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* ก็นำเสนอฉากบ้านตลอดทั้งเรื่อง เมื่อเล่าถึงครอบครัวนี้ ส่วนมากก็จะใช้ฉากบ้าน
- ภาพยนตร์เรื่อง *Signs* ฉากเหตุการณ์ส่วนใหญ่ของเรื่องเกิดขึ้นในบ้าน
- ภาพยนตร์เรื่อง *The Village* ก็เป็นเรื่องเกี่ยวกับหมู่บ้านและป่าทั้งเรื่อง
- ภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* ก็ใช้ฉากอพาร์ทเมนท์ ซึ่งก็มีหมายถึงที่อยู่อาศัยของมนุษย์ ซึ่งก็เปรียบเทียบกับบ้าน
- ภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* ก็ใช้ฉากบ้าน แต่เป็นเรื่องที่ใช้ฉากบ้านของตัวเองน้อยที่สุด ในภาพยนตร์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน เพราะส่วนมากจะผจญภัยอยู่นอกบ้าน ไปแอบหลบอยู่ที่บ้านคนอื่นเป็นหลัก

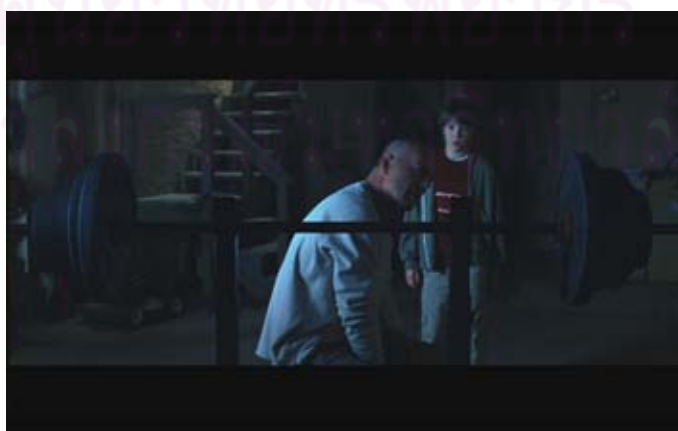
สำหรับเอ็ม. ไนท์ ซยามาลานห้องใต้ดินเป็นสถานที่พิเศษสำหรับเขา เขามักชอบทำงานที่ห้องใต้ดินซึ่งเป็นเหมือนห้องแห่งความลับและพื้นที่ส่วนตัวของเขา เขามักใช้ฉากห้องใต้ดินเป็นฉากและสัญลักษณ์ของการค้นพบหรือเป็นการได้เผชิญกับเหตุการณ์สำคัญบางอย่าง ตัวอย่างเช่น

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* ที่มีคอลลัม โครวินที่ค้นพบว่าคนไข้ของเขา วินเซนต์ เกรย์ สื่อสารกับวิญญาณได้จริงจากการฟังเทปบันทึกเสียงที่อัดไว้ตอนที่วินเซนต์ เข้ามารักษาในห้องใต้ดินแห่งนี้



ภาพที่ 5.49 มัลคอล์ม โครวินในห้องใต้ดินจากภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542) เขาได้พบสิ่งสำคัญว่าคนไข้เก่าของเขา วินเซนต์ เกรย์และโคล เซียร์ สื่อสารกับวิญญาณได้จริงที่ห้องใต้ดินแห่งนี้

- ภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* ห้องใต้ดินเป็นที่ที่เดวิด ดันน์พบว่าตัวเองมีความสามารถพิเศษเหนือมนุษย์ สามารถยกของหนักได้เกินกว่ามนุษย์ธรรมดาจะทำได้



ภาพที่ 5.50 เดวิด ดันน์ในห้องใต้ดินจากภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543) เขาได้พบว่าเขามีพลังเหนือมนุษย์ที่ห้องใต้ดินแห่งนี้

- ภาพยนตร์เรื่อง *Signs* ครอบครัวของเกรแฮม เฮสต้องมาหลบมณุษย์ต่างดาวอยู่ที่ห้องใต้ดิน ซึ่งทำให้เกิดเหตุการณ์สำคัญที่เกือบคร่าชีวิตลูกชายของเขาไป

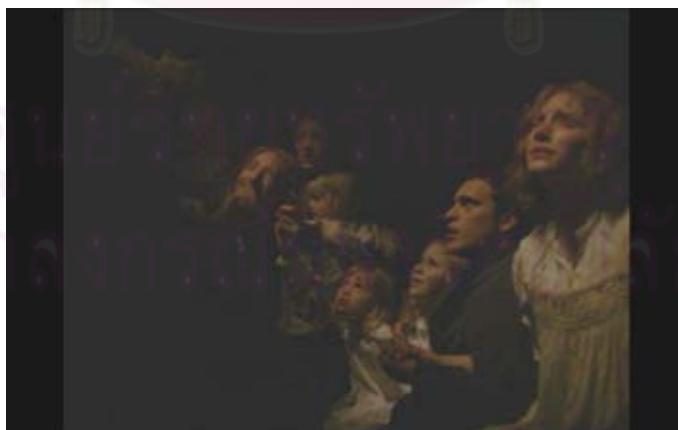


ภาพที่ 5.51 เกรแฮม เฮสและครอบครัวในห้องใต้ดินจากภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545)

เกิดเหตุการณ์สำคัญคือโรคหอบหืดของมอร์แกน ลูกชายของเกรแฮมกำเริบ

จนเกือบคร่าชีวิตของเขาที่ห้องใต้ดินแห่งนี้

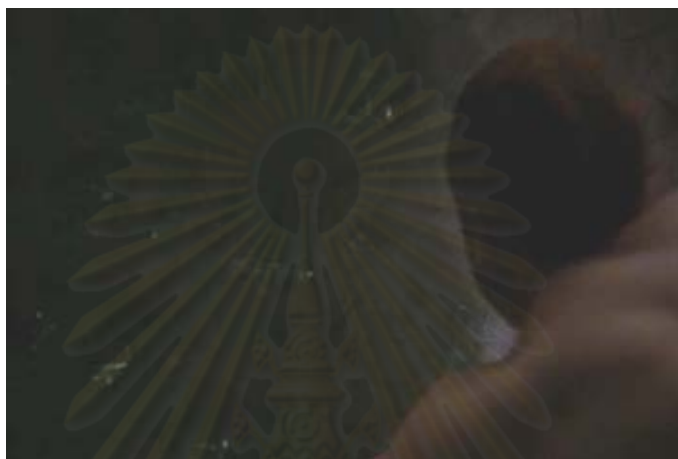
- ภาพยนตร์เรื่อง *The Village* จากที่สัตว์ประหลาดเข้ามาในหมู่บ้านและทุกคนต้องไปหลบในห้องใต้ดิน แต่ไอวีไม่หลบเพราะรอลูเซียส คนรักของเธอ สุดท้ายเขาก็มาจุดธูปลงไปในห้องใต้ดินก่อนที่สัตว์ประหลาดจะมาถึงตัวเธอได้ทัน และการอยู่ในห้องใต้ดินทำให้ไอวีรู้ว่าลูเซียสเป็นห่วงเธอมากขนาดไหน



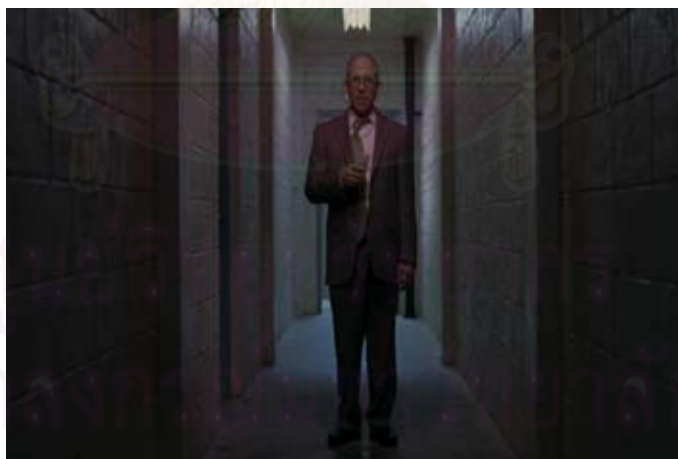
ภาพที่ 5.52 ไอวีและคนอื่นๆในห้องใต้ดินจากภาพยนตร์เรื่อง *The Village* (พ.ศ.2547)

เกิดเหตุการณ์สำคัญคือไอวีได้รู้ว่าลูเซียสรักเธอมากเพียงไรที่ห้องใต้ดินแห่งนี้

- ภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* ห้องที่สตอรี่อยู่เป็นเหมือนห้องใต้ดินใต้สระว่ายน้ำ มัน เป็นเหมือนกับห้องแห่งความลับและเป็นตัวแทนของโลกของเธอ และยังเป็นທີ່เก็บยารักษาชีวิตของเธออีกด้วย และนักวิจารณ์ภาพยนตร์ก็ถูกสคริปต์ฆ่าตายบนโถงทางเดินที่ห้องใต้ดินของอพาร์ตเมนต์ เป็นเหมือนการลงโทษคนที่มักชอบตีความคนอื่นจากรูปลักษณ์ภายนอก



ภาพที่ 5.53 ห้องของสตอรี่ที่เป็นเหมือนห้องใต้ดินจากภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* (พ.ศ.2549)
ห้องใต้ดินแห่งนี้อยู่ใต้น้ำ เป็นที่อยู่อาศัย ที่เก็บยารักษาชีวิตและเป็นห้องแห่งความลับของสตอรี่



ภาพที่ 5.54 โถงชั้นใต้ดิน สถานที่ที่นักวิจารณ์ภาพยนตร์ถูกฆ่าตายซึ่งเป็นเหมือนการแก้แค้นของเอ็ม. ไนท์ชยามาลานต่อนักวิจารณ์ที่ชอบตัดสินชีวิตของผู้อื่น จากภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* (พ.ศ.2549)

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* ห้องใต้ดินที่บ้านของคุณนายโจนส์เป็นสถานที่ที่ทำให้เอลเลียตและอัลม่ารู้ตัวจริงๆว่ารักและต้องการอยู่ด้วยกัน ทำให้อัลม่าค้นพบตัวเองและพร้อมที่จะเป็นแม่คน



ภาพที่ 5.55 ห้องใต้ดินที่บ้านของคุณนายโจนส์จากภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* (พ.ศ.2549)
ห้องใต้ดินแห่งนี้เป็นสถานที่ที่ทำให้เอลเลียตและอัลมาเข้าใจว่าความจริงแล้วทั้งคู่รักและต้องการอยู่ร่วมกัน

5.1.7 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) : มองผ่านสายตาของ “ผู้ไม่รู้”

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมักใช้มุมมองของพระเอกหรือตัวเอกตัวหนึ่งในการเล่าเรื่อง ซึ่งตัวละครนั้นมักเป็นตัวละครที่ไม่รู้เรื่องราวทั้งหมดดังที่ได้กล่าวไว้ในการออกแบบตัวละคร คนดูจะรู้เรื่องราวและคำเฉลยในตอนจบไปพร้อมๆกับตัวละครเอกตัวนั้น ซึ่งเรื่องราวของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานจะมีเรื่องของความจริง ความลวงอยู่ทุกเรื่อง ตัวละครต่างคิดว่าเรื่องที่ตัวเองรู้ นั้นเป็นความจริง แต่แท้จริงแล้วมันอาจจะเป็นแค่ความลวงที่ตัวละครนั้นๆถูกหลอกหรือหลอกตัวเอง เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานได้นำคนดูเข้าสู่ภาพยนตร์ของเขาผ่านมุมมองการเล่าเรื่องของตัวละครเอก ซึ่งกลวิธีในการนำเสนอมุมมองการเล่าเรื่องแบบนี้ทำให้คนดูมีความรู้สึกร่วมกับตัวละครอย่างมาก ตัวอย่างเช่น

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* คนดูก็รู้เรื่องทุกอย่างไปพร้อมๆกับมัลคอล์ม โครว์ ซึ่งในตอนแรกเราก็เชื่อเขาอย่างสนิทใจ แต่ในตอนสุดท้ายเราก็กลับมารู้ความจริงที่ว่าเขาได้ตายไปแล้ว พร้อมๆกับตัวละครมัลคอล์ม จุดนี้เองที่เป็นการหักมุมที่สร้างชื่อเสียงให้เขาเป็นอย่างมาก
- ภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* คนดูก็ได้รับรู้เรื่องทุกอย่างตามมุมมองของเดวิด ดันน์ เราไม่รู้เรื่องทุกอย่างไปพร้อมกับเขา จากการวิพากษ์วิจารณ์ทฤษฎีต่างๆ และได้รู้ความโหดร้ายของสังคมนี้อย่างแท้จริงที่เฝ้าอยู่เบื้องหลังเหตุการณ์ร้ายทั้งหมดไปพร้อมกับเขา
- ภาพยนตร์เรื่อง *Signs* เรื่องราวทุกอย่างก็ได้รับการนำเสนอผ่านมุมมองของเกรแฮม เฮส เราต่างก็รู้เรื่องทุกอย่างไปพร้อมๆกับเขา แต่เขาคิดไม่ถึงในเรื่องที่เขาไม่รู้ จนตอนสุดท้ายเขาก็กลับมาย้อนคิดสิ่งที่เขาได้พบเจอและค้นพบว่าเรื่องทุกอย่างถูกกำหนดมาให้เป็นอย่างนั้น

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Village* เราดูเรื่องราวต่างๆผ่านมุมมองของไอวี เธอใช้ชีวิตตามปกติในหมู่บ้านนี้มาตลอดจนกระทั่งเกิดเรื่องขึ้นกับคนรักของเธอจนเธอต้องออกไปหายามารักษาเขา พ่อของเธอจึงเปิดเผยให้เธอรู้ว่าเรื่องสัตว์ประหลาดในป่านี้เป็นเรื่องหลอกลวง แต่สิ่งที่ได้รับการปลุกฝังมานานก็ชนะ เธอก็ยังคงเชื่อว่าสัตว์ประหลาดมีอยู่จริงและเธอได้เผชิญหน้ากับมัน
- ภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* คนดูก็ได้ติดตามเรื่องราวผ่านมุมมองของคิลิฟแลนด์ ฮีฟ เราดูเรื่องราวนิทานโบราณพร้อมกับตามหาคนที่จะมาทำหน้าที่ต่างๆไปพร้อมกับเขาและได้รับรู้ว่าทุกอย่างมันผิดและแก้ไขไปพร้อมกับเขา รวมทั้งรู้ว่าตัวเขาเป็นผู้รักษาในตอนสุดท้ายไปพร้อมกับเขาและเราก็ลุ้นให้เขาศรัทธาในตัวเองและช่วยชีวิตสตอร์รี่ให้ได้
- ภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* คนดูก็ค่อยๆรู้ไปพร้อมกับตัวละครหลักในเรื่องว่าเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นและได้รับคำเฉลยในตอนท้ายพร้อมๆกันว่ามันเป็นสิ่งที่อธิบายไม่ได้ทางวิทยาศาสตร์

วิธีการเล่าเรื่องผ่านมุมมองของตัวเองนี้เองที่ทำให้ผลงานการสร้างสรรค์เรื่องแนว นานุกรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเป็นที่กล่าวขานในเรื่องของการหักมุม เพราะการ นำเสนอเรื่องราวแบบนี้ทำให้คนดูมีความรู้สึกร่วมด้วยอย่างมากและทำให้คนดูเชื่อตามตัวเอกมา โดยตลอด แต่คนดูกลับถูกหลอกโดยตัวละครตัวนั้นบางครั้งก็อาจจะที่หลอกตัวเองหรือโดนตัว ละครตัวอื่นหลอก เรื่องราวจึงจบลงแบบหักมุมแทบทุกเรื่อง ซึ่งวิธีการนี้เป็นกลวิธีนำเสนอที่โดดเด่นในการสร้างสรรค์ผลงานแนว นานุกรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

5.1.8 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) : ทุกอย่างในกรอบภาพไม่ใช่เรื่องบังเอิญ

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเป็นคนที่มีความละเอียดอ่อนในการวางกรอบภาพ ทุกอย่างที่เราพบในกรอบภาพล้วนเป็นสัญลักษณ์และความตั้งใจในการสื่อความหมายด้วยภาพของเขา การใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานก็เป็นอีกกลวิธีที่สำคัญในการสร้างสรรค์เรื่องแนว นานุกรมระทึกขวัญของเขา

5.1.8.1 ประตูละหน้าต่างที่ขวางกั้น

เขาชอบใช้สัญลักษณ์ของประตูหรือหน้าต่างในการแสดงออกถึงรอยแยกระหว่างมิติ ระหว่างโลกหรือระหว่างความสัมพันธ์ ดังจะปรากฏในภาพยนตร์ต่างๆ ดังนี้

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* มีการใช้ประตูห้องใต้ดินที่บ้านของมัลคอล์ม โครว์ ซึ่งมีความหมายสำคัญแทนการเลือกรับรู้ของเขา เอ็ม. ไนต์ ชยามาลานมักต้องการเน้นสัญลักษณ์ที่สำคัญของเขาโดยการให้สีแดงกับสิ่งนั้น และเขาก็ได้เลือกให้สีแดงกับ ลูกบิดประตูห้องใต้ดิน ตอนแรกเขารู้สึกติดขัดในการเปิดประตูห้องใต้ดินแต่ก็สามารถเข้าห้องใต้ดินได้ตลอดในตอนสุดท้ายที่เขารู้ความจริงว่าเขาเสียชีวิตแล้ว เขาก็ไม่สามารถเข้าไปในห้องนั้นได้ เพราะความจริงประตูถูกล็อคและเอาโต๊ะมาขวางไว้โดยตลอด การใช้สัญลักษณ์ประตูนี้ เพื่อแสดงให้เห็นว่าเขาได้ถูกแยกออกจากโลกมนุษย์ไปสู่โลกหลังความตายแล้ว เขาได้พบกับอีกโลกแห่งความเป็นจริง อีกมิติหนึ่ง ภรรยาของเขาพยายามจะเก็บเรื่องราวความเสียใจต่างๆไว้ในห้องใต้ดินแห่งนี้แล้ว ล็อคประตูไว้ เพราะไม่อยากเห็นภาพความทรงจำดีๆในอดีต มีการใช้หน้าต่างหรือประตูเป็นสัญลักษณ์แทน ช่องว่างที่กั้นระหว่างความสัมพันธ์ของคนสองคนไว้ หรือเป็นทางออกไปสู่อีกมิติหรืออีกความจริงหนึ่ง เนื่องจากมัลคอล์มมัวแต่ยุ่งกับการช่วยเหลือโคล ความสัมพันธ์ระหว่างเขากับ ภรรยาจึงมีปัญหา เธอเหมือนจะเริ่มมองหาผู้ชายคนใหม่ การใช้สัญลักษณ์หน้าต่างและประตู ระหว่างมัลคอล์มและภรณาก็คือ ฉากที่มัลคอล์ม ตามมาที่ร้านของภรรยาและแอบเห็นว่ามาชายอื่นมาสานสัมพันธ์กับเธอ เขามองเห็นภาพนั้นผ่านหน้าต่างที่หม่นมัว เขาไม่พอใจและสื่อสารกลับด้วยการโยนก้อนหินใส่หน้าต่างจนแตก เหมือนการพยายามทำลายสิ่งที่กั้นขวางระหว่างความสัมพันธ์ของเขาและภรรยาอยู่

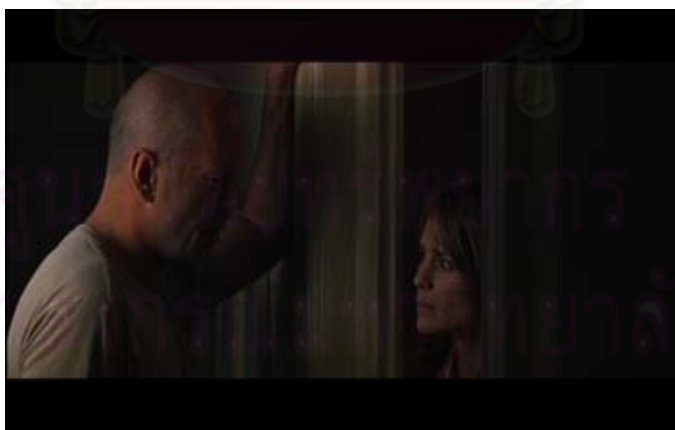


ภาพที่ 5.56 สัญลักษณ์ประตูห้องใต้ดินที่แสดงถึงประตูที่แบ่งแยกระหว่างมิติของโลกมนุษย์และโลกหลังความตายจากภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)

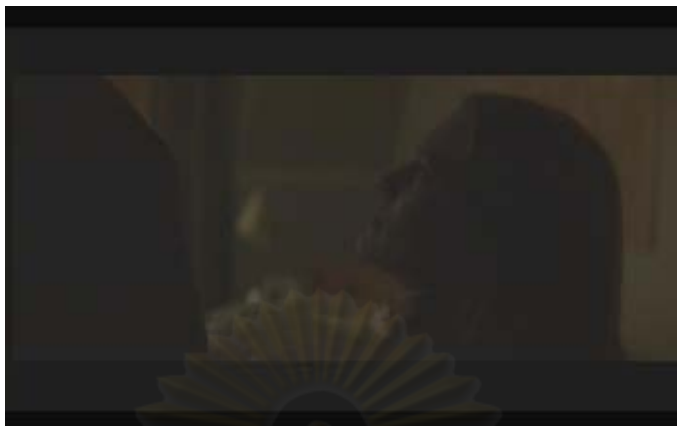


ภาพที่ 5.57 สัญลักษณ์หน้าต่างแตกที่บ่งบอกถึงความสัมพันธ์อันไร้ความหมายระหว่างมัลคอล์ม โครว์และภรรยา จากภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)

- ภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* มีการใช้สัญลักษณ์การค้ำกันหน้าประตูห้องแทนรอยแยกระหว่างความสัมพันธ์ของเดวิดและภรรยา เขามักมาเฝ้าค้ำกันที่หน้าประตูไม่เดินออกมาคุยหน้าประตู หรือเดินเข้าไปคุยกันในห้อง เพราะทั้งสองยังมีช่องว่างระหว่างความสัมพันธ์ของกันและกัน เดวิดยังแยกห้องนอนกับภรรยา โดยมานอนที่ห้องลูกชายแทน แต่ในตอนจบเมื่อทั้งสองเข้าใจกันแล้ว เดวิดก็อุ้มภรรยาเดินผ่านประตูเข้าไปในห้องนอนของพวกเขา แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่กลับมาดีดังเดิม

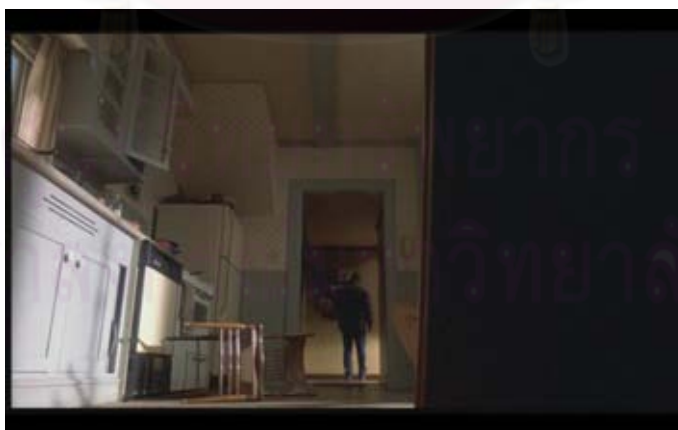


ภาพที่ 5.58 สัญลักษณ์ประตูที่เป็นตัวกันระหว่างความสัมพันธ์ของเดวิด ดันน์และภรรยา ในภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543)



ภาพที่ 5.59 สัญลักษณ์ประตูที่เดวิดอัมภรรยาเดินผ่านเข้าไปในห้องนอน เป็นการแสดงออกถึงความสัมพันธ์ของเดวิด ดันน์และภรรยาที่กลับมาดีดังเดิม ในภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543)

- ภาพยนตร์เรื่อง *Signs* มีการใช้ประตูเป็นตัวกั้นระหว่างเกรแฮมและมนุษย์ต่างดาวในตอนที่เขาไปบ้านของเรย์ เรดดีแล้วเขาเตือนไม่ให้เข้าห้องนั้นเพราะมีมนุษย์ต่างดาวอยู่ ประตูเป็นสัญลักษณ์แสดงถึงความแตกต่าง การไม่ใช่พวกเดียวกับและความขัดแย้งที่ขวางอยู่ เกรแฮมคุยกับมนุษย์ต่างดาวที่อยู่หลังประตู แต่ไม่มีเสียงตอบรับ เขาจึงพยายามจะใช้มีดส่องดูมนุษย์ต่างดาวจากใต้ประตูและมนุษย์ต่างดาวก็โผล่มือออกมา เขาจึงใช้มีดที่ส่องดูนั้นตัดนิ้วของมนุษย์ต่างดาว ซึ่งเป็นชนวนสำคัญที่ทำให้มนุษย์ต่างดาวไล่ล่าและพยายามมาเอาชีวิตของเขาและครอบครัว

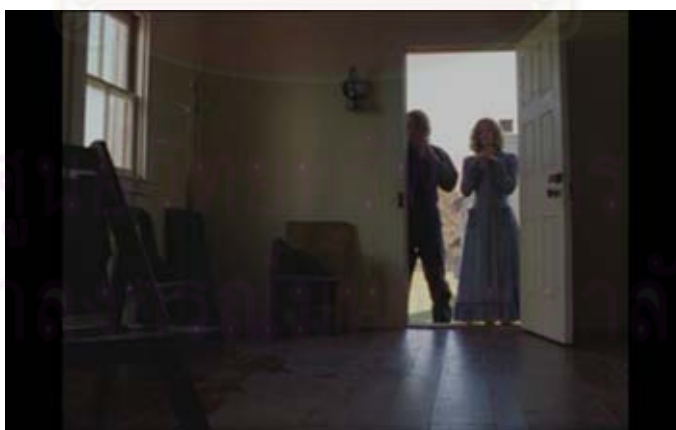


ภาพที่ 5.60 สัญลักษณ์ประตูที่เป็นตัวแบ่งระหว่างโลกมนุษย์และโลกของมนุษย์ต่างดาว ในภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545)

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Village* เขาใช้ประตูเป็นที่รองรับสัญลักษณ์ที่แทนการขู่ขวัญจากสัตว์ประหลาด มีการทำสัญลักษณ์ด้วยสีแดงบนบานประตู ซึ่งกระทบต่อความรู้สึกปลอดภัยของชาวบ้านเป็นอย่างมาก เพราะการทำสัญลักษณ์บนประตูได้แสดงว่าสัตว์ประหลาดสามารถเข้ามาในชีวิตของชาวบ้านได้ในอีกไม่ช้า มีการใช้ประตูแทนสัญลักษณ์ของการลงโทษในฉากที่ไอวีพานโนอาห์ไปที่ห้องว่างและเปิดประตู เธอบอกเขาว่าหากเขาทำร้ายคนอื่นเธอจะส่งเขาเข้าไปอยู่ในห้องหลังประตูนี้ เหมือนประตูเป็นตัวแบ่งเขาออกจากโลกภายนอก ซึ่งโนอาห์จะกลัวห้อง นี้มาก เหมือนกลัวการถูกแบ่งให้ไปอยู่ในอีกที่หนึ่งที่น่ากลัว

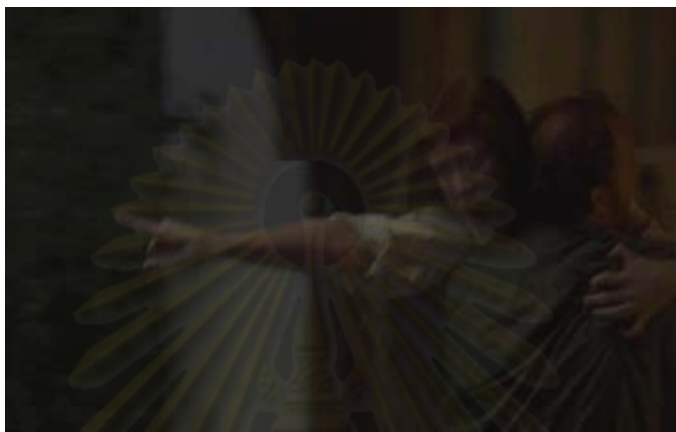


ภาพที่ 5.61 สัญลักษณ์ประตู ซึ่งสีที่ทาบนประตูเป็นการขู่ขวัญที่สัตว์ประหลาดใช้ข่มขวัญชาวบ้าน และชาวบ้านจะปลอดภัยถ้าอยู่แต่ในบ้านในภาพยนตร์เรื่อง *The Village* (พ.ศ.2547)



ภาพที่ 5.62 สัญลักษณ์ประตูห้องซัง เป็นเส้นแบ่งระหว่างความอิสระของโลกภายนอกและการกักขังให้อยู่ในห้องในภาพยนตร์เรื่อง *The Village* (พ.ศ.2547)

- ภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* มีการใช้ประตู่แทนสัญลักษณ์ของความปลอดภัยในภาพยนตร์เรื่องนี้ ทุกครั้งที่มีการหนีตัวสคริปต์ที่มากำร้ายสตอรี่ เมื่อคนนั้นวิ่งเข้าไปในประตูห้องของคลีฟแลนด์ ตัวสคริปต์ก็จะทำอะไรพวกเขาไม่ได้ และประตูห้องของแต่ละคนก็แทนสัญลักษณ์การเข้าไปในชีวิตของผู้พักอาศัยในอพาร์ทเมนต์แต่ละคนที่แตกต่างกัน



ภาพที่ 5.63 สัญลักษณ์ประตู่เป็นสถานที่ปลอดภัยที่ตัวสคริปต์จะตามเข้ามาไม่ได้
ในภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* (พ.ศ.2549)

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* ประตูถูกใช้เป็นสัญลักษณ์บ่งบอกถึงความคิด ชีวิตหรือโลกของแต่ละคน เช่น ฉากที่เอลเลียตและหนีภัยจากก๊าซของต้นไม้มา เขามาเจอบ้านที่ประตูปิดที่บ่น่ากลัว เราไม่เห็นคนข้างใน แต่จากพฤติกรรมของเขาเราก็ทราบได้ว่าคนในบ้านก็ใจแคบ หม่นมัวและน่ากลัวเหมือนกับประตูที่เป็นสัญลักษณ์แทนโลกของพวกเขา



ภาพที่ 5.64 สัญลักษณ์ประตูเป็นตัวบ่งบอกถึงบุคลิกลักษณะและจิตใจของเจ้าของบ้านที่หม่นมัว
ในภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* (พ.ศ.2551)

5.1.8.2 เงาสะท้อนความจริงและความชั่ว

เขามักใช้เงามีดหรือเงาสะท้อนไม่ว่าจะจากกระจกหรือสิ่งต่างๆที่ทำให้เกิดเงาได้ เพื่อสะท้อนให้เห็นตัวตนของตัวละครหรือความดีและความชั่ว เงาสะท้อนนี้เป็นเหมือนสิ่งที่เขาต้องการบอกในผลงานทุกๆ เรื่องว่าในสิ่งดีก็มีสิ่งไม่ดีซ่อนอยู่ หรือเป็นเงาสะท้อนความเป็นจริง ดังจะปรากฏในภาพยนตร์ต่างๆ ดังนี้

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* มีการใช้เงาของมัลคอล์มและภรรยาบนกระจกที่เป็นกรอบรางวัลที่มัลคอล์มได้รับ แสดงให้เห็นว่าชีวิตสมรสของพวกเขาโดนล้อมกรอบโดยความสำเร็จจากการงานอยู่ มีเงาสะท้อนเป็นรูปไม้กางเขนปรากฏทับภาพของโคล เซียร์ หมายถึงการเชื่อมกันระหว่างโคลกับพระเยซูคริสต์ ซึ่งเป็นตัวแทนของการมีชีวิตอยู่และความตาย มีการใช้เงาดำและเงาประตูปนพื้น ซึ่งเปรียบเสมือนการกล่าวถึงประตูที่ไปสู่โลกที่ไร้กลับ ในเรื่องมีการใช้เงาดำปรากฏอยู่หลายฉาก ซึ่งเขาใช้เงาดำและเงาสะท้อนร่วมกับประตูและหน้าต่าง เพื่อแสดงให้เห็นความคิด ความรู้สึกหรือเป็นตัวแบ่งแยกมิติ ความแตกต่างของคนแต่ละคน มีการใช้เงาสะท้อนของโคลบนลูกบิดประตูเพื่อให้เห็นว่าเขากำลังเข้าไปในห้องของคนตายที่ติดต่อเพื่อให้เขาช่วย



ภาพที่ 5.65 เงาสะท้อนจากกรอบรางวัลจากภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)

มัลคอล์ม โครวีได้รับรางวัลแพทย์ผู้เสียสละยอดเยี่ยม ทำให้รู้ความจริงว่าเขาเป็นคนเสียสละและทุ่มเทเพื่องาน

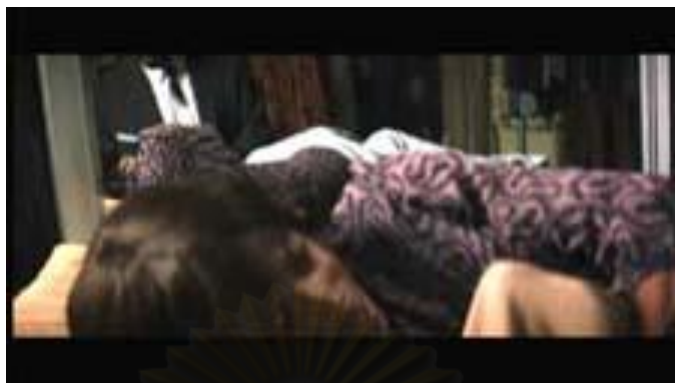


ภาพที่ 5.66 เงาสะท้อนจากกระจกห้องน้ำจากภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)
มัลคอล์ม โครว์แอบเข้าไปหาภรรยาและเขาก็ได้รู้ว่าเธอติดยาปลอมประสาทอย่างรุนแรง

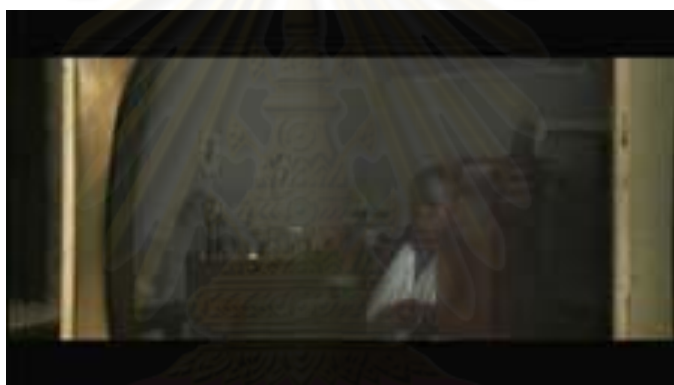


ภาพที่ 5.67 เงาสะท้อนจากลูกบิดประตูจากภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)
โคล เชียร์จะเข้าไปให้ห้องของเด็กผู้หญิงที่เป็นวิญญาณที่มาเรียกร้องให้เขาช่วยเหลือ
ซึ่งเขาจะได้พบความจริงจากเทปวิดีโอ

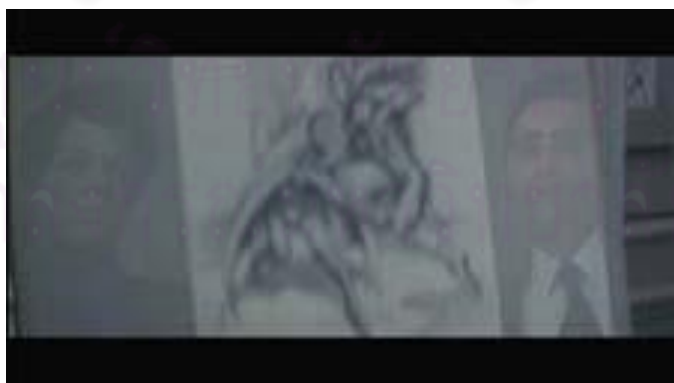
- ภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* มีการใช้ภาพเงาสะท้อนจากกระจกเงาในฉากการคลอດของเอไลจาห์ ฉากที่เอไลจาห์เก็บตัวอยู่แต่ในบ้าน มีเงาสะท้อนของเขาปรากฏบนโทรทัศน์และฉากที่มีคนมาซื้อรูปภาพในร้านของเอไลจาห์ มีเงาของเขาปรากฏในภาพการต่อสู้ระหว่างความดีและความชั่ว ซึ่งทำให้เราเห็นถึงสิ่งที่ดีและไม่ดีที่ซ่อนอยู่ในตัวของเอไลจาห์ ซึ่งเป็นความชั่วที่ฆ่าคนจำนวนมาก แต่ก็ดีเพราะได้ทำให้เดวิด ดันน์รู้จักตัวเองและได้ช่วยผู้บริสุทธิ์ต่อไป เดวิดกับกระจกหน้าต่างรถไฟ เหมือนเป็นการสะท้อนตัวตน ความดีและความชั่วในตัวเองและความเศร้าในการใช้ชีวิตที่ไม่มีจุดหมายของเขา



ภาพที่ 5.68 เงาสะท้อนจากกระจกในฉากการคลอของเอไลจาห์ ไพรซ์ จากภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543) ทำให้รู้ความจริงว่าเขาเกิดมาพร้อมกับโรคประหลาด



ภาพที่ 5.69 เงาสะท้อนจากกระจกโทรทัศน์จากภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543) ทำให้รู้ความจริงที่ว่าเอไลจาห์ ไพรซ์ไม่มีความสุขเพราะไม่สามารถออกไปเล่นข้างนอกได้เหมือนเด็กคนอื่นๆ

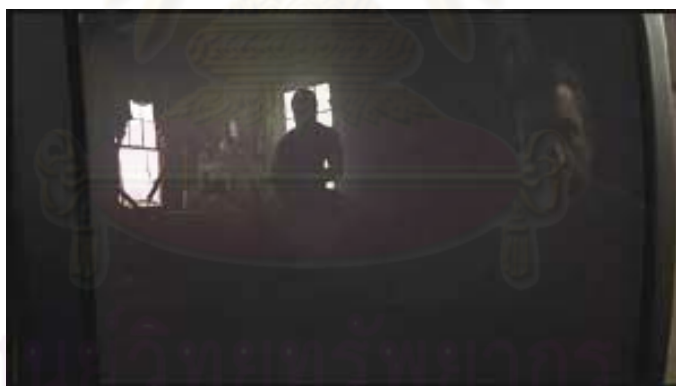


ภาพที่ 5.70 เงาสะท้อนจากกระจกกรอบรูปจากภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543) ที่แสดงให้เห็นตัวตนที่มีทั้งดีและชั่วของเอไลจาห์ ไพรซ์เอง



ภาพที่ 5.71 เงาสะท้อนจากหน้าต่างรถไฟของเดวิด ดันน์ จากภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543) ซึ่งชี้ให้เห็นความจริงที่เดวิด ดันน์มีความเศร้าเพราะการไม่รู้จักตัวตนของตัวเอง

- ภาพยนตร์เรื่อง *Signs* มีการใช้เงาสะท้อนของมนุษย์ต่างดาวและตัวเกรแฮมโดยใช้มีดเป็นตัวสะท้อน และยังมีการใช้กระจกของโทรทัศน์เป็นเงาสะท้อนให้เห็นฉากที่มนุษย์ต่างดาวมาจับลูกชายของเกรแฮมและเงาสะท้อนบนแก้วน้ำที่เป็นจุดอ่อนของมนุษย์ต่างดาวอีกด้วย ซึ่งเป็นนัยยะถึงความชั่วร้ายของมนุษย์ต่างดาวที่มานุกโลก

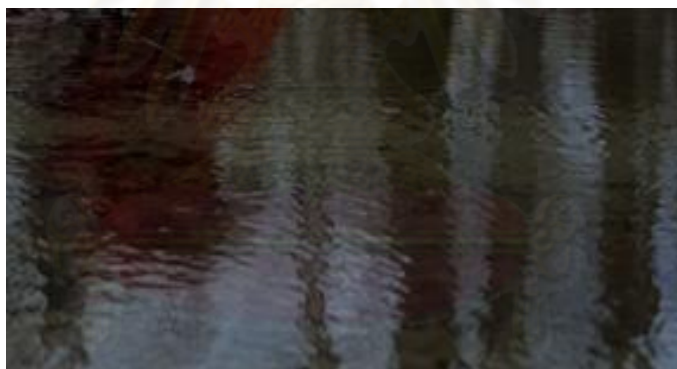


ภาพที่ 5.72 เงาสะท้อนจากกระจกโทรทัศน์จากภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545) สะท้อนให้เห็นความจริงและความชั่วร้ายของมนุษย์ต่างดาว



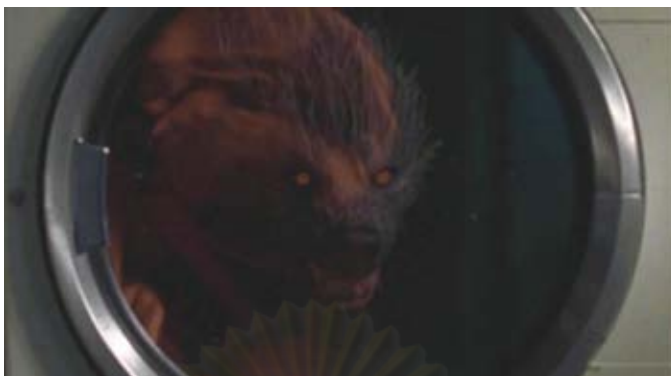
ภาพที่ 5.73 เงาสะท้อนจากแก้วจากภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545)
สะท้อนให้เห็นความจริงและความชั่วร้ายของมนุษย์ต่างดาว

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Village* มีการให้คนดูเห็นสัตว์ประหลาดจากเงาที่สะท้อนขึ้นมาจากลำธารเล็กๆ แสดงให้เห็นว่าเงาแห่งความน่ากลัวและความชั่วร้ายนี้ ความจริงก็ถูกสร้างขึ้นจากความบริสุทธิ์และความต้องการปกป้องชีวิตคนที่เรารัก



ภาพที่ 5.74 เงาสะท้อนจากน้ำจากภาพยนตร์เรื่อง *The Village* (พ.ศ.2547)
สะท้อนให้เห็นความชั่วร้ายของสัตว์ประหลาด

- ภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* มีการใช้กระจกเงาตอนที่สตอรี่สองกระจก มีกระจกปรากฏอยู่ 3 บาน คือ สตอรี่ยังไม่รู้ว่าตัวเองเป็นใคร และไม่มั่นใจในตัวเอง เธอพยายามค้นหาตัวตนของเธอและวิธีที่จะทำให้เธอบรรลุจุดมุ่งหมายถึงที่เธอถูกส่งมาให้ปฏิบัติ มีการใช้เงาสะท้อนกระจกของฝาหน้าเครื่องซักผ้าเป็นหน้าตัวสครีนท์ แสดงถึงความชั่วร้าย และเงาสะท้อนที่มีการใช้สื่อความหมายถึงความดีและความชั่วหรือโลกมนุษย์ คือเงาของอพาร์ทเมนท์ซึ่งเป็นที่อยู่ของคนหลากหลายแบบที่สะท้อนลงบนสระว่ายน้ำและเงาของคนทุกคนซึ่งมีความแตกต่างกันหลากหลายที่สะท้อนลงบนสระว่ายน้ำแห่งนี้



ภาพที่ 5.75 เงาสะท้อนจากกระจกจากภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* (พ.ศ.2549)
สะท้อนให้เห็นความชั่วร้ายของตัวสครันท์

5.1.8.3 สื่อบอกความจริง

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมักใช้สื่อต่างๆ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์หรือโทรศัพท์มือถือเป็นสื่อบอกข่าวคราว ความเป็นไปหรือความจริงให้กับตัวละครในผลงานของเขา เป็นการสะท้อนให้เห็นมุมมองบทบาทหน้าที่ของสื่อในสายตาของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน เช่น

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* ภาพวิดีโองานแต่งงานของมัลคอล์ม โครว์และภรรยาปรากฏอยู่สองครั้ง ครั้งแรกทำให้เขาตระหนักได้ว่าเขาทุ่มเทให้การทำงานมากไปจนเหมือนลืมครอบครัวและครั้งที่สองเป็นการทำให้เขาค้นพบความจริงว่าเขาได้เสียชีวิตไปแล้วและพร้อมจะจากไปด้วยดีเพราะเห็นแก่ภรรยาของเขา และยังมี การเปิดเผยความลับที่แม่เลี้ยงฆ่าลูกโดยการใช้อุปกรณ์วิดีโออีกด้วย



ภาพที่ 5.76 วิดีโอหุ่นสายจากภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)
แสดงให้เห็นความจริงว่าแม่เลี้ยงเป็นคณวยาเด็กผู้หญิงซึ่งเป็นวิญญาณที่มาขอความช่วยเหลือจากโคล เซียร์



ภาพที่ 5.77 วิดีโองานแต่งงานจากภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)

แสดงให้เห็นว่ามีลอร์ดลัม โครว์และภรรยารักกันมากขนาดไหน

- ภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* ใช้หนังสือพิมพ์เป็นสื่อบอกว่าเดวิด ดันน์ได้แอบไปช่วยเหลือผู้บริสุทธิ์โดยไม่เปิดเผยตัว และหนังสือพิมพ์ที่ถูกตัดไว้ก็เป็นตัวบอกถึงโศกนาฏกรรมที่เอไลจาห์ ไพรซ์ได้อยู่เบื้องหลังเหตุการณ์เพียงเพื่อต้องการตามหาชั่วตรงข้ามของเขา



ภาพที่ 5.78 ข่าวเดวิดในหนังสือพิมพ์จากภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543)

แสดงให้เห็นตัวตนที่แท้จริงของเดวิด ดันน์

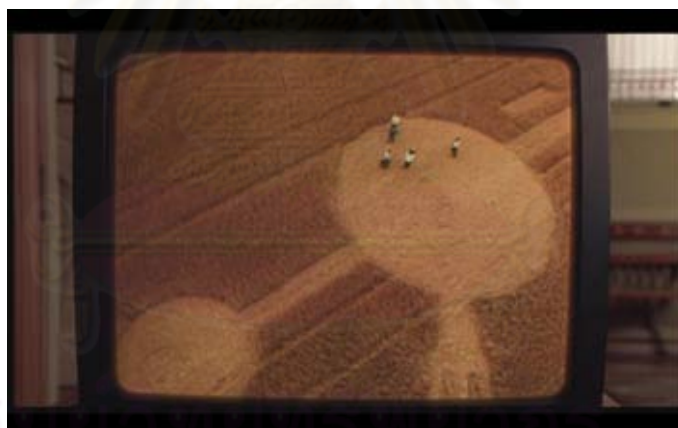
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 5.79 ข่าวโศกนาฏกรรมในหนังสือพิมพ์จากภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543)

แสดงให้เห็นว่าเอไลจาห์ ไพรซ์ อยู่เบื้องหลังโศกนาฏกรรมทั้งหลายเหล่านี้

- ภาพยนตร์เรื่อง *Signs* ทุกคนรับรู้ข่าวสาร ความเป็นไปและความเป็นจริงเกี่ยวกับเหตุการณ์มนุษย์ต่างดาวบุกโลกจากการดูโทรทัศน์ ฟังวิทยุและแอบฟังสัญญาณเสียงของมนุษย์ต่างดาวจากเครื่องรับสัญญาณวิทยุเด็กเล่น



ภาพที่ 5.80 ข่าวในโทรทัศน์จากภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545)

เป็นสิ่งที่ช่วยบอกความเป็นไปของมนุษย์ต่างดาวที่อยู่นอกบ้าน



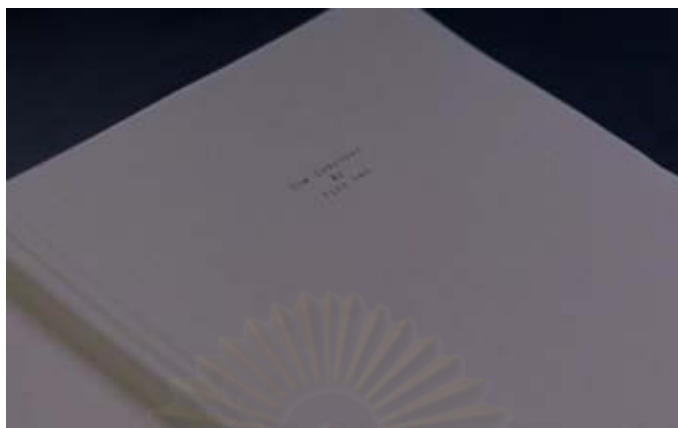
ภาพที่ 5.81 วิทยุเด็กเล่นจากภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545)
เป็นสิ่งที่ช่วยให้แอบจับความเป็นไปของมนุษย์ต่างดาวได้

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Village* มีการสื่อถึงความโหดร้ายของโลกมนุษย์ในฉากตอนท้ายของเรื่อง โดยใช้ทั้งโทรทัศน์ วิทยุและหนังสือพิมพ์เป็นตัวบอกถึงข่าวเหตุการณ์ความน่ากลัวต่างๆ



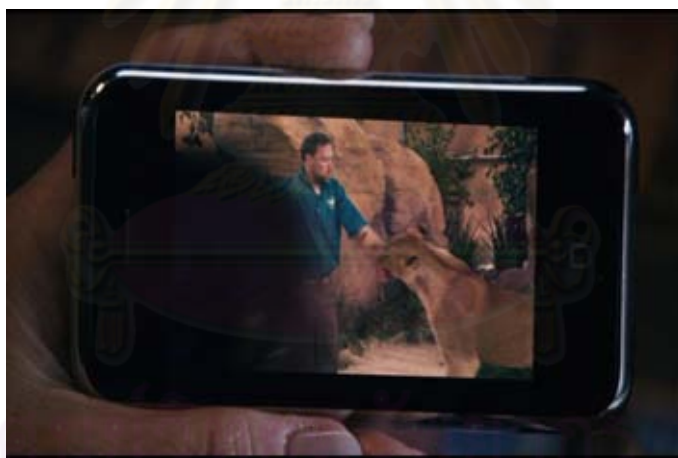
ภาพที่ 5.82 ข่าวจากภาพยนตร์เรื่อง *The Village* (พ.ศ.2547)
แสดงให้เห็นความลับของสมาชิกอาวุโสของหมู่บ้านว่าทุกคนต่างเคยสูญเสียคนที่รักไป
จากเหตุฆาตกรรมและมีอาการป่วยทางจิต

- ภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* หนังสือชื่อตำราอาหารที่แท้จริงแล้วเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับทัศนคติทางวัฒนธรรมและผู้นำทั่วโลกของวิคตูกทำนายว่าจะเป็นสิ่งที่สร้างวามเปลี่ยนแปลงให้กับโลกใบนี้



ภาพที่ 5.83 หนังสือชื่อตำราอาหารจากภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* (พ.ศ.2549)
เปิดเผยให้เห็นความจริงของสังคมที่ได้รับการกล่าวถึงในหนังสือเล่มนี้

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* ผู้คนรับรู้ข่าวสารของปรากฏการณ์ประหลาดนี้จากโทรทัศน์ วิทยุและโทรศัพท์มือถือ



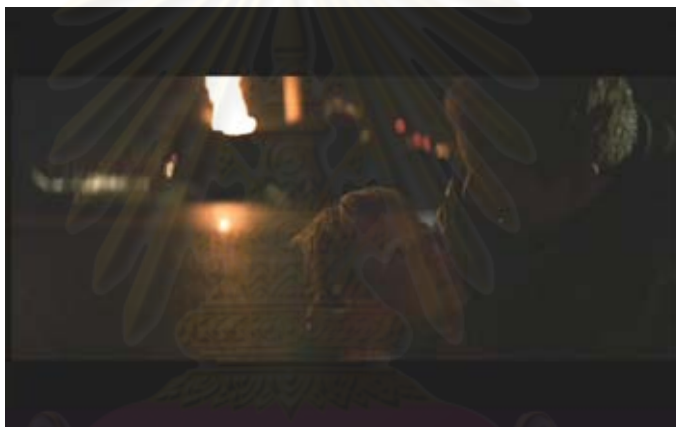
ภาพที่ 5.84 คลิปวิดีโอในโทรศัพท์มือถือจากภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* (พ.ศ.2551)
แจ้งทราบข่าวสารความเป็นไปถึงภาวะวิกฤติที่คนฆ่าตัวตายโดยไม่มีสาเหตุ

5.1.8.4 อุบัติเหตุสำคัญ

มีการใช้อุบัติเหตุรถยนต์เป็นสัญลักษณ์ของเหตุการณ์สำคัญต่างๆ เช่น เรื่อง *The Sixth Sense* โคล เชียร์ยอมเปิดเผยความลับที่เขาเห็นวิญญาณกับแม่ในรถ ขณะที่มีอุบัติเหตุเกิดขึ้นข้างหน้า เรื่อง *Unbreakable* เดวิด ดันน์แกล้งบาดเจ็บจนกลับไปเล่นอเมริกันฟุตบอลไม่ได้ หลังจากอุบัติเหตุรถคว่ำของเขาและภรรยา เรื่อง *Signs* เกรแฮม เฮสสูญเสียภรรยาไปจากอุบัติเหตุรถยนต์ชนเพราะคนขับหลับใน



ภาพที่ 5.85 สัญลักษณ์อุบัติเหตุรถยนต์จากภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542) เป็นอุบัติเหตุรถชนจักรยานจนมีผู้เสียชีวิต ซึ่งเป็นจังหวะที่ทำให้โคล เซียร์ยอมพูดความจริงทุกอย่างกับแม่



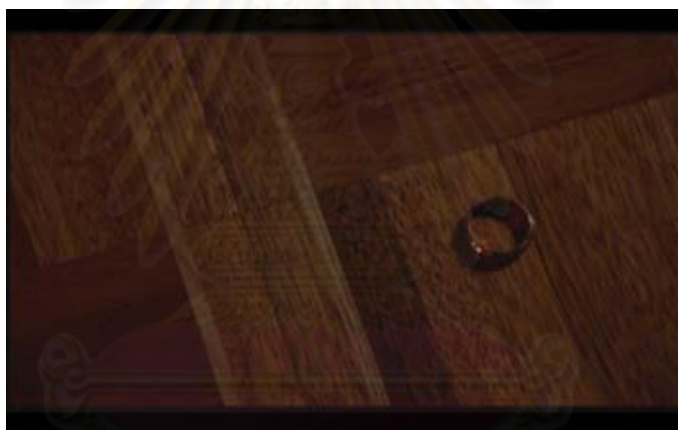
ภาพที่ 5.86 สัญลักษณ์อุบัติเหตุรถยนต์จากภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543) เป็นเหตุการณ์สมัยที่เดวิด ดันน์และภรรยายังเป็นวัยรุ่นและประสบอุบัติเหตุ ทำให้เขานึกขึ้นได้ว่าเขาไม่เคยเจ็บป่วยหรือได้รับบาดเจ็บจริงๆ



ภาพที่ 5.87 สัญลักษณ์อุบัติเหตุรถยนต์จากภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545) เป็นเหตุที่ภรรยาของเกรแฮม ถูกคนที่หลับในขับรถชน ซึ่งเป็นชนวนของการสูญเสียศรัทธาต่อพระเจ้าของเกรแฮม เฮส

5.1.8.5 แหวนบอกปัญหาชีวิต

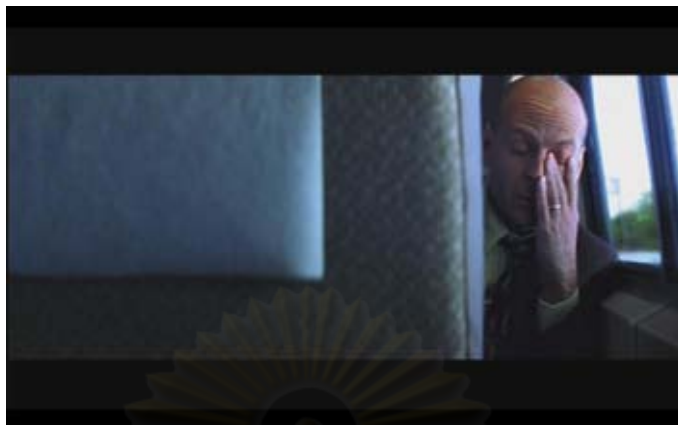
แหวนเป็นอีกสัญลักษณ์สำคัญที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมักใช้เป็นตัวแทนของชีวิตครอบครัวหรือชีวิตสมรส เช่น เรื่อง *The Sixth Sense* ที่มัลคอล์มรู้ตัวว่าเสียชีวิตแล้วเพราะแหวนแต่งงานของเขาร่วงออกจากมือของภรรยาและกลิ้งไปไกล เหมือนตัวแทนของชีวิตสมรสที่ไปไกลโดยไม่มีวันหวนคืน เรื่อง *Unbreakable* เดวิดรับถอดแหวนแต่งงานออกเมื่อมีสาวสวยจะมานั่งข้างๆเขาบนรถไฟและสวมกลับคืนเมื่อเธอเดินจากไป เป็นตัวแทนว่าเขามีปัญหาเรื่องความสัมพันธ์ในครอบครัว แต่อย่างไรก็ตามเขาก็ยังรักและเลือกครอบครัวให้มาก่อนอยู่เสมอ เรื่อง *Signs* และ *Lady in the Water* เรารู้ว่าเกรแฮมและคลิฟแลนด์แต่งงานแล้วและมีปัญหาจากการสูญเสียภรรยาจากการเห็นแหวนในมือของพวกเขา เรื่อง *The Happening* แหวนเป็นสิ่งที่สำคัญที่ทำให้เอลเลียตได้รู้จักคุ้นเคยกับอัลมา



ภาพที่ 5.88 สัญลักษณ์แหวนจากภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)

ฉากที่แหวนแต่งงานที่เป็นแหวนของมัลคอล์ม โครว์ หล่นจากมือของภรรยาลงมาที่พื้น ทำให้มัลคอล์มโครว์รู้ตัวว่าได้เสียชีวิตไปแล้วและได้หลุดพ้นไปจากชีวิตสมรสไปคนละภพแล้ว

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 5.89 สัญลักษณ์แหวนจากภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543)
 ฉากที่มีหญิงสาวเดินมานั่งกับเดวิด ดันน์แล้วเขารีบถอดแหวน
 แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ที่ไม่ดีในชีวิตสมรสของเขาและเขาพร้อมจะเปิดตัวเองให้กับคนอื่นแล้ว



ภาพที่ 5.90 สัญลักษณ์แหวนจากภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545)
 การที่เขายังสวมแหวนแต่งงานอยู่ตลอดเวลาเป็นการระลึกถึงภรรยาที่จากไปแล้ว



ภาพที่ 5.91 สัญลักษณ์แหวนจากภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* (พ.ศ.2551)
ฉากที่เอลเลียตชอบมองดูแหวนและอัลม้ามักนั่งมองแหวนด้วยความไม่แน่ใจตลอดทั้งต้นเรื่อง
แหวนจึงเป็นตัวแทนความสัมพันธ์ที่สั่นคลอนของเอลเลียตและอัลมา มัวร์

5.1.8.6 ไฟฉายแห่งความปลอดภัย

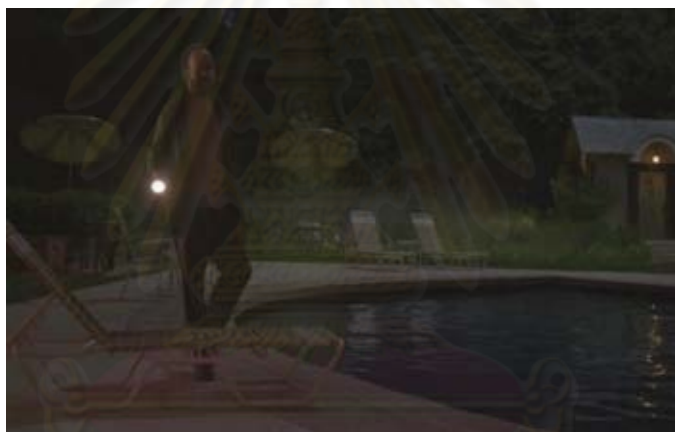
ไฟฉายเป็นสัญลักษณ์ของการป้องกันตัวหรือความปลอดภัยในผลงานของเอ็ม .
ไนท์ ชยามาลาน เช่น เรื่อง *The Sixth Sense* โคลวิงหนีเข้าเดินท์และเปิดไฟฉายเมื่อเขาเห็น
วิญญาณ เรื่อง *Signs* ไฟฉายก็เหมือนสิ่งสำคัญที่สามารถคุ้มครองเกรแฮมและครอบครัวได้ทั้งใน
ฉากที่เขาเข้าไปในไร่เข้าโพดและฉากที่ครอบครัวของเขาไปหลบที่ห้องใต้ดิน เรื่อง *Lady in the
Water* ไฟฉายเป็นอาวุธของคลิฟแลนด์ เขาใช้มันส่องตามเมื่อเห็นอะไรผ่านไปมาไม่ชัดและใช้มัน
ส่องหาศครันท์



ภาพที่ 5.92 สัญลักษณ์ไฟฉายจากภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)
ฉากที่โคล เชียร์เห็นวิญญาณเขาจึงรีบวิ่งเข้ามาหลบอยู่ในเดินท์และเปิดไฟฉาย



ภาพที่ 5.93 สัญลักษณ์ไฟฉายจากภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545)
ไฟฉายเหมือนสิ่งที่จะช่วยคุ้มครองและให้ความปลอดภัยตอนที่พวกเขาอยู่ในห้องใต้ดิน
และมนุษย์ต่างดาวก็เดินอยู่รอบๆบ้านของพวกเขา

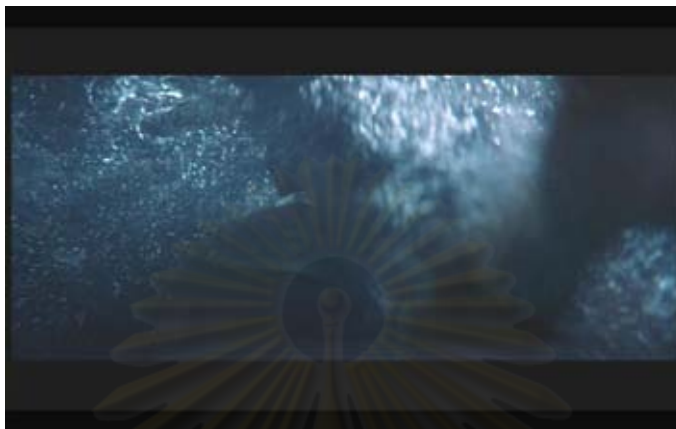


ภาพที่ 5.94 สัญลักษณ์ไฟฉายจากภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* (พ.ศ.2549)
คลิฟแลนด์ใช้ไฟฉายเป็นเครื่องคุ้มครองในตอนที่เขาเดินออกไปข้างนอกห้อง

5.1.8.7 น้ำคือชีวิตและความตาย

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมักใช้น้ำเป็นสัญลักษณ์แทนความตายและความอ่อนแอ เพราะน้ำคือเรื่องฝังใจในวัยเด็กของเขาที่เคยจมน้ำ เขาจึงใช้สัญลักษณ์ของน้ำในผลงานหลายเรื่องของเขา เช่น เรื่อง *The Sixth Sense* วินเซนต์ เกรย์ ฆาตกรที่ฆ่ามัดคอดัม โครว์กีซอนด์วอยู่ในห้องน้ำก่อนที่จะก่อเหตุฆาตกรรม เรื่อง *Unbreakable* ทั้งเดวิดและเฮโลจาห์ต่างมีจุดอ่อนที่เหมือนกัน คือ น้ำ เรื่อง *Signs* มนุษย์ต่างดาวก็มีจุดอ่อน คือ น้ำ เรื่อง *The Village* เพื่อนร่วมทางที่สัญญาว่าจะร่วมเดินทางไปส่งไอวี เพื่อออกไปหาจากนอกหมู่บ้านมารักชาลูเซียสก็เลิกดื่มความตั้งใจและหนีกลับหมู่บ้านในตอนที่มีฝนตกลงมา ซึ่งแสดงให้เห็นว่าน้ำเป็นตัวกระตุ้นให้พวกเขา

เขาแสดงความอ่อนแอออกมา แต่ในเรื่อง *Lady in the Water* น้ำกลับเป็นถิ่นที่อยู่ของผู้ที่จะมา บันดาลใจเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีแก่มนุษย์



ภาพที่ 5.95 สัญลักษณ์น้ำแทนความตายจากภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543)
ฉากที่เดวิด ดันน์ไปช่วยผู้บริสุทธิ์ แต่ตกลงไปในน้ำซึ่งเป็นจุดอ่อนของเขาและอาจทำให้เขาตายได้



ภาพที่ 5.96 สัญลักษณ์น้ำแทนชีวิตจากภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* (พ.ศ.2549)
สตอรี่ที่ได้รับความเจ็บแต่ก็เหมือนได้รับการรักษาทันทีที่เท้าของเธอได้แตะน้ำ

5.1.8.8 สัญลักษณ์อื่นๆ

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานยังมีการใช้สัญลักษณ์ต่างๆมากมายในผลงานการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเขา ภาพทุกอย่างที่ปรากฏขึ้นบนกรอบภาพล้วนเป็นสิ่งที่เขาตั้งใจสอดแทรกลงไปเพื่อกระทบถึงใจคนดูอย่างแนบเนียนและมีรสนิม ซึ่งสัญลักษณ์ก็มีส่วนสำคัญในการสร้างบรรยากาศของเรื่อง ซึ่งเป็นอีกหนึ่งจุดแข็งของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ได้แก่

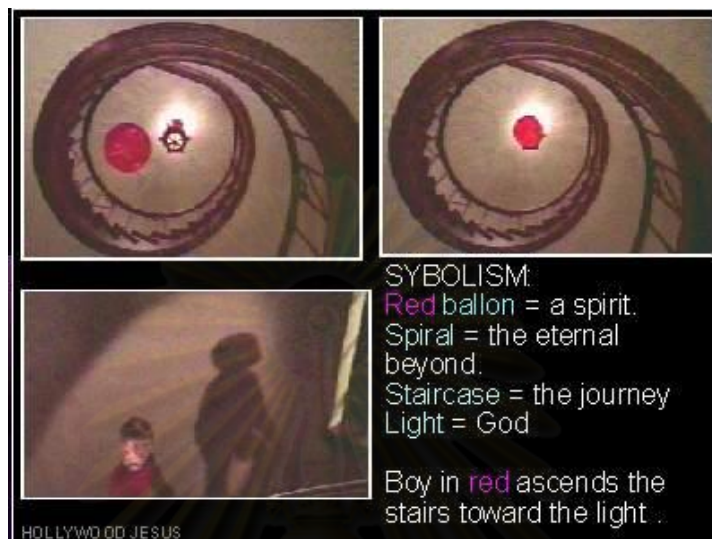
- ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* ที่เขาสร้างบรรยากาศความน่ากลัวโดยการใส่ตุ๊กตาหุ่นมือและตุ๊กตาทหารเข้าไปในห้องนอนของโคล เชียร์เป็นสัญลักษณ์ย้ำเตือนถึงคนที่ได้ข้ามมิติของคนที่ยังมีชีวิตอยู่ไปสู่โลกแห่งความตายแล้ว เขาใส่รูปปั้นพระเยซู นักบุญต่างๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับโคล เชียร์ ประติมากรรมที่มัดคอลัมบอกโคลว่าเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่ปกป้องคนเราจากสิ่งชั่วร้ายก็เป็นสีแดง และยังได้มีการใส่รายชื่ออดีตประธานาธิบดีที่เสียชีวิตไปแล้วบนกระดานในห้องเรียนเพื่อสร้างบรรยากาศความน่ากลัวและความตาย



ภาพที่ 5.97 อธิบายการใช้สัญลักษณ์ต่างๆที่ช่วยเสริมบรรยากาศในภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542) การที่มัดคอลัม โครว์บอกโคล เชียร์ว่าโบสถ์เป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่ปกป้องเราจากคนชั่วได้ ประติมากรรมก็เป็นสีแดงซึ่งเป็นสีแทนสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน โคล เชียร์ก็มักหยิบรูปเคารพของนักบุญทั้งหลายกลับบ้านด้วย เพราะมันเป็นสัญลักษณ์ที่มีความสำคัญต่อจิตใจของเขา ส่วนพวกตุ๊กตาทหารเช็ดทั้งในห้องของโคล เชียร์และห้องนอนของเด็กผู้หญิงที่ถูกวางยาต่างเป็นสัญลักษณ์แทนความตาย ในห้องเรียน ที่บนกระดานก็มีรูปภาพของประธานาธิบดีที่ล่วงแล้วแต่เสียชีวิตแล้วทั้งนั้น กลายเป็นสัญลักษณ์ที่ช่วยสร้างบรรยากาศเกี่ยวกับความตาย

อีกฉากสำคัญที่ปรากฏสัญลักษณ์บนทุกอย่างในกรอบภาพของเรื่อง *The Sixth Sense* คือฉากที่โคล เชียร์ไปงานเลี้ยงวันเกิดที่บ้านเพื่อน เขาเห็นลูกโป่งสีแดงลอยขึ้นไปบนบันไดวนที่บนเพดานมีแสงไฟสว่างไสวอยู่ ลูกโป่งสีแดงเป็นสัญลักษณ์แทนจิตวิญญาณ ลายเส้นวงกลมของบันไดวนแทนสิ่งที่เป็นอมตะไม่มีวันจบสิ้น บันไดวนแทนการเดินทางของชีวิตและแสงสว่างที่อยู่ข้างบนเพดานเป็นสัญลักษณ์แทนชีวิต พระเจ้า หรือผู้ให้ชีวิต โคล เชียร์ใส่เสื้อสีแดงและเดินตามลูกโป่งขึ้นไปบนบันไดวนนั้น หมายถึง โคล เชียร์ซึ่งก็เป็นคนที่มีจิตวิญญาณ ชีวิตของเขาได้ เดินทาง

ไปตามวัฏจักรที่ไม่มีวันสิ้นสุดและปลายทางของเขาคือพระเจ้า ในฉากนี้ยังมีการใช้แสงและเงาดำของโคล เพื่อสร้างบรรยากาศความน่ากลัวอีกด้วย



ภาพที่ 5.98 อธิบายสัญลักษณ์ฉากหนึ่งของภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)

สัญลักษณ์ในฉากนี้ ได้แก่ ลูกโป่งสีแดงที่แทนจิตวิญญาณ รูปทรงที่หมุนวนขึ้นไปเป็นสัญลักษณ์แทนความเป็นนิรันดร์ ส่วนบันไดเป็นสัญลักษณ์แทนการเดินทางของชีวิตและแสงสว่างที่อยู่ตรงกลางเป็นสัญลักษณ์แทนพระเจ้าเป็นเจ้า โคล เซียร์สวมเสื้อสีแดงเดินขึ้นไปตามบันไดเพื่อตามแสงไฟ ก็มีความหมายว่าโคล เซียร์ ก็เป็นอีกหนึ่งจิตวิญญาณที่ต้องการเดินทางเข้าไปหาพระเจ้า

- ภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* ตั้งแต่ตอนเริ่มเรื่องก็มีการใช้สัญลักษณ์ คือ ตัวเลขบนขบวนรถไฟที่เดวิด ดันนิงมา เป็นเลข 177 ซึ่งตามความเชื่อของศาสนาคริสต์ หมายเลข 1 หมายถึง พระเจ้า และเลข 7 หมายถึง วันประกอบพิธีทางศาสนาคริสต์ และหมายเลข 77 ก็หมายถึง ความเป็นอมตะ ซึ่งตัวเลขบนขบวนรถไฟนี้ทำให้คนดูรู้ว่ารถไฟขบวนนี้ต้องไม่ใช่รถไฟธรรมดาแน่ๆ แต่มันเป็นขบวนรถไฟที่มีเจตจำนงบางอย่างของพระเจ้าแฝงอยู่



ภาพที่ 5.99 สัญลักษณ์หมายเลข 177 บนขบวนรถไฟของเดวิด ดันน์ ในภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543) ซึ่งหมายเลข 1 เป็นสัญลักษณ์แทนพระเจ้าเป็นเจ้า หมายเลข 7 เป็นวันประกอบพิธีทางศาสนาคริสต์ และเมื่อเอามารวมกันเป็นหมายเลข 77 ก็เป็นสัญลักษณ์แทนความเป็นอมตะ หมายเลขบนขบวนรถไฟคันนี้เป็นสัญลักษณ์ว่ารถไฟคันนี้ตั้งมีส่วนเกี่ยวข้องกับพระเจ้าอย่างแน่นอน

ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังมีการใช้สัญลักษณ์เพื่อแสดงออกถึงความสัมพันธ์ในครอบครัว เอ็ม . ไนท์ ชยามาลานได้ชื่อว่าเป็นคนที่สอดแทรกรายละเอียดสัญลักษณ์เล็กๆ น้อยๆ ที่ช่วยสื่อความหมายได้ดีไว้อย่างแนบเนียน ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อลูกถูกใช้สัญลักษณ์แทนการกอด คือถึงจะมีปัญหากับแม่อย่างไร แต่ความเป็นพ่อลูกไม่สามารถถูกทำลายไปได้ ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างเดวิดกับภรรยาของเขา หลังจากที่เขารอดชีวิตจากเหตุรถไฟชนกัน และภรรยากับลูกของเขาความรัก ทั้งสองจูมมือกัน แต่แล้วคนทั้งสองก็ปล่อยมือจากกัน โดยใช้มุมกล้องแทนระดับสายตาของเด็กแสดงให้เห็นความจริงที่ซ่อนอยู่ว่าความสัมพันธ์ของคนทั้งสองกำลังล่มสลาย



ภาพที่ 5.100 สัญลักษณ์การกอดลูกชายในภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543) เป็นสัญลักษณ์ภาษาทางกายที่บ่งบอกถึงความรัก ความเป็นพ่อลูกที่ยังไงก็ไม่มีวันขาดจากกันได้



ภาพที่ 5.101 สัญลักษณ์การจับมือภรรยาในภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543)
การที่ลูกเอามือของพ่อแม่มาจับกัน เป็นสัญลักษณ์อย่างชัดเจนว่าลูกอยากเห็นพ่อแม่รักกัน



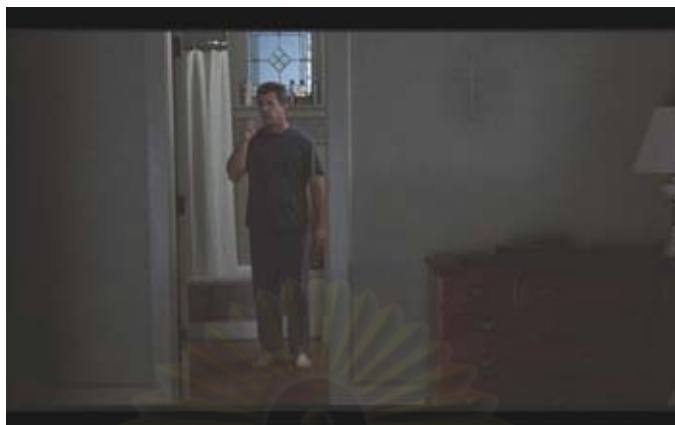
ภาพที่ 5.102 สัญลักษณ์การปล่อยมือในภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543)
เป็นสัญลักษณ์ที่เกิดหลังจากลูกเอามือพ่อแม่มาจับกัน ทันทีที่ลูกหันหลังไป พ่อแม่ก็ปล่อยมือกันทันที
เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงให้เห็นสถานะของการสมรสที่แท้จริงของสามีภรรยาคู่นี้

มีการใช้สัญลักษณ์ของแก้วหรือแก้วแตกอยู่ตลอดทั้งเรื่อง ซึ่งแก้วหรือกระจกต่างๆ เป็นสัญลักษณ์แทนเอไลจาห์ ไพรซ์ที่ถูกเรียกว่า “มิสเตอร์เกลส” เพราะกระดูกของเขาแตกง่าย เหมือนกับแก้ว ทั้งยังแทนความเศร้า ความหดหู่ ความชั่วร้าย มีฉากการเติมน้ำส้มลงไปในแก้ว ซึ่งแก้วเป็นสัญลักษณ์แทนเอไลจาห์ และสีส้มก็เป็นสีของความชั่วร้าย ซึ่งมีการเสนอภาพที่เน้นที่แก้ว น้ำส้มและข้างๆ มีข่าวหนังสือพิมพ์ที่บอกว่าเดวิด ที่แฝงตัวไปช่วยเหลือผู้บริสุทธิ์ ตอนแรกเรา อาจจะเข้าใจว่าเอไลจาห์หรือมิสเตอร์เกลสถูกเติมเต็มไปด้วยความชั่วร้าย แต่ความจริงแล้วเขาทำไปก็เพื่อช่วยมวลมนุษย์ เพราะถ้าเขาไม่ขึ้นหรือตามหาเดวิด เดวิดก็ไม่มีทางรู้ว่าตัวเองเป็นใคร และไม่ได้ทำหน้าที่ช่วยเหลือมนุษย์ตามเจตจำนงของพระเจ้า



ภาพที่ 5.103 สัญลักษณ์แก้วและน้ำส้มในภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543)
 แก้วเป็นตัวแทนของเอไลจาห์ ไพรซ์หรือมิสเตอร์เกลส ซึ่งมีน้ำส้มอยู่ภายในแก้วนั้น
 ซึ่งบริบทสีส้มหรือสีโทนร้อนในเรื่องนี้เป็นสีที่แทนความชั่วร้าย เป็นการแสดงให้เห็นถึง
 เอไลจาห์ ไพรซ์ที่ถูกเติมด้วยความชั่ว

- ภาพยนตร์เรื่อง *Signs* มีการใช้ไม้กางเขนเป็นสัญลักษณ์ความศรัทธาของเกรแฮมต่อพระเจ้า มีสัญลักษณ์ไม้กางเขนปรากฏอยู่ที่ห้องนอนของเกรแฮมในฉากเปิดและฉากปิด แสดงให้เห็นว่าแรกเริ่มเขามีความศรัทธาในพระเจ้า เมื่อเขาเจอเหตุการณ์ร้ายๆ ความศรัทธาของเขาเริ่มเลือนหาย แต่พระเจ้าได้พิสูจน์ให้เขาเห็นว่าทุกสิ่งเป็นชะตากรรม เป็นสิ่งที่พระเจ้ากำหนดมาแล้ว ซึ่งไม่ได้มีแต่สิ่งร้ายๆ เสมอไป มันก็ยังมีความโชคดีที่พระเจ้าประทานมาให้ด้วย เขาก็กลับมาศรัทธาในพระเจ้าอีกครั้งน้ำเป็นสัญลักษณ์การป้องกันภัยของโบ ซึ่งเป็เด็กที่ใส่เสื้อบริสุทธิ์ มีศรัทธา เปิดรับความเชื่อทุกสิ่ง เธอจึงเหมือนเห็นเหตุการณ์ต่างๆ ล่วงหน้าจากความฝันของเธอ เธอชอบวางแก้วน้ำไปทั่วบ้านเหมือนกับเธอรู้หรือมีกลางสังหรณ์จากจิตใจที่บริสุทธิ์ของเธอว่าน้ำจะช่วยปกป้องครอบครัวของเธอจากการบุกรุกของมนุษย์ต่างดาวได้ สัญลักษณ์ของไฟฉายเป็นเหมือนสิ่งที่จะช่วยป้องกันพวกเขาจากภัยอันตรายได้



ภาพที่ 5.104 สัญลักษณ์ไม้กางเขนในภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545) มีสัญลักษณ์ไม้กางเขนปรากฏอยู่หน้าห้องนอนของเกรแฮม เฮสตั้งแต่เปิดเรื่องแสดงให้เห็นความใกล้ชิดระหว่างเขาและพระเจ้า



ภาพที่ 5.105 สัญลักษณ์แก้วน้ำในภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545) แก้วน้ำมากมายที่โบ ลูกสาวของเกรแฮม เฮสวางไว้ทั่วบ้าน ด้วยความใสซื่อบริสุทธิ์ของเธอ อาจทำให้เธอมีญาณหยั่งรู้ว่าแก้วน้ำอาจเป็นสิ่งที่ช่วยปกป้องพวกเขาจากภัยอันตรายได้ และสุดท้ายแก้วนี้แหละที่ช่วยกำจัดมนุษย์ต่างดาวให้ตายลงได้

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Village* มีการใช้สัญลักษณ์สีแดงแทนสิ่งชั่วร้ายและสีเหลืองแทนความดีงาม อีกสัญลักษณ์คือ ห้องทำโทษ เป็นห้องที่ในอาห้หวาดกลัวและไม่อยากเข้าไป เหมือนเป็นการจำกัดสิทธิของเขา ก้อนหินศักดิ์สิทธิ์ เป็นสัญลักษณ์ที่ไอวีสร้างขึ้นเองเพื่อเป็นขวัญกำลังใจให้แก่คนที่ติดตามเธอไปในป่า แต่มันก็ไม่สามารถช่วยได้เพราะคนอื่นไม่เชื่อและรูปภาพที่ถ่ายกันในอดีตของเหล่าสภามู๋บ้านเป็นเหมือนความเจ็บปวดที่พวกเขาต้องเก็บไว้ในหีบ เหมือนความทรงจำที่ไม่อยากลืมและไม่อยากจำ



ภาพที่ 5.106 สัญลักษณ์สีเหลืองและแดงในภาพยนตร์เรื่อง *The Village* (พ.ศ.2547)

โดยการใช้สัญลักษณ์สีแดงแทนความชั่วร้าย เพราะเป็นสีชุดของสัตว์ประหลาด และชุดสีเหลืองเป็นชุดที่พระเอกและนางเอกใส่ตอนเข้าไปในป่า เป็นสีแทนความดีที่จะช่วยปกป้องพวกเขาจากภัยอันตรายได้

- ภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* สมุดบันทึกของคลิฟแลนด์เป็นสัญลักษณ์แทนความทรงจำอันแสนเจ็บปวดของเขา ที่เขาอยากเก็บมันไว้แต่ไม่ให้ใครรู้ หนังสือชื่อตำราอาหารของวิกเป็นเหมือนสื่อบางอย่างซึ่งอาจตีความได้ถึงสื่ออื่นๆที่จะมีผล ส่งอิทธิพลทำให้คนค่อยๆเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดี เหมือนที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานที่คอยตอกย้ำแก่นเรื่องความศรัทธาที่เขาหวังว่าจะแทรกซึมลงไปไนใจคนดูของเขาให้ได้

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* มีการใช้สัญลักษณ์การเดินถอยหลังและฆ่าตัวตายของคนที่ไม่โดนก๊าซพิษจากต้นไม้ มันเป็นสัญลักษณ์ของการย้อนกลับสู่สามัญของมนุษย์ ที่เดินหน้าทำร้ายธรรมชาติมาตลอด แต่แล้วก็ต้องถูกรวมชาติทำร้ายกลับบ้าง



ภาพที่ 5.107 สัญลักษณ์การเดินถอยหลัง ในภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* (พ.ศ.2551)

เป็นเหมือนสัญลักษณ์แทนการย้อนกลับสู่สามัญของมนุษย์ เมื่อมนุษย์ทำร้ายธรรมชาติ ธรรมชาติก็จะโต้ตอบโดยการทำร้ายมนุษย์บ้าง เป็นการย้อนถอยจากวิถีกลับสู่วิถี

การวางกรอบภาพของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมีความละเอียดและแฝงลึกไปด้วย ความที่แม้จะไม่สามารถตีความได้แต่ก็สามารถส่งผลกระทบต่อความรู้สึกและบรรยากาศโดยรวมของภาพยนตร์ของเขา ดังนั้นในแต่ละกรอบภาพที่เขาสร้างสรรค์ขึ้นมา ทุกอย่างล้วนไม่ได้เป็นเรื่องบังเอิญ แต่เขาได้คิดมาแล้วอย่างดีว่ามันจะส่งผลกระทบต่อจิตใจและความรู้สึกของคนดูอย่างไร

5.1.9 การใช้สี : สื่อซ่อนความหมาย

สีเป็นเครื่องมือที่สื่อความหมายได้อย่างแนบเนียนของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน เพราะคนดูจะสามารถเห็นสีสันทัดชัดเจน แต่มันก็ไม่ได้แย่งความสนใจไปจากเรื่องหรือสิ่งที่เขานำเสนอ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า สีเป็นสื่อแต่ซ่อนอยู่ในกรอบภาพซึ่งมันจะกระทบถึงอารมณ์และความรู้สึกของคนดูโดยไม่รู้ตัว เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมักใช้สีทู่ๆไปในสิ่งที่เป็นบรรยากาศหรือสิ่งที่ไม่ค่อยสำคัญเป็นเรื่องเป็นสีแนวหม่นมัว เช่น ขาว ดำ เทา หรือสีพื้นๆที่ไม่เป็นที่สะดุดตา แต่เขามักใช้สีสันทัดจับกับสิ่งที่เขาต้องการเน้นและนำเสนอเป็นพิเศษในฉากนั้นๆ ดังจะเห็นจากการสร้างสรรค์ผลงานต่างๆของเขาได้ ดังนี้

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* มีการใช้สีแดงเป็นสัญลักษณ์สำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้ มันใช้สำหรับเน้นย้ำสิ่งที่สำคัญ สิ่งที่น่าขนลุกหรือระทึกขวัญ เป็นสิ่งเชื่อมต่อกับจิตวิญญาณและการใช้สีแดงก็ยังสามารถดึงดูความสนใจจากคนดูได้ดีอีกด้วย เช่น ในฉากที่แนะนำโคล เชียร์ ในตอนเริ่มเรื่อง เขาอยู่ที่โบสถ์ที่มีประติมากรรมขนาดใหญ่สองบาน ในโบสถ์ก็มีรูปปั้นของพระเยซูที่สวมชุดสีขาว แต่มีผ้าสีแดงประดับอยู่ เทียนศักดิ์สิทธิ์ก็เปล่งแสงสีชมพูออกแดงๆ อีกทั้งยังมีการใช้สีแดงนี้ในฉากที่มีวิญญาณเด็กผู้หญิงที่ถูกแม่เลี้ยงวางยาให้เสียชีวิต เธอบอกให้โคลเอากล่องหลักฐานสำคัญไปให้พ่อของเธอ กล่องหลักฐานนั้นเป็นสีแดงโดยที่ข้างในมีเทปวิดีโอหลักฐานการวางยาเด็กผู้หญิงคนนั้นซึ่งภายในกล่องก็เป็นสีแดงเช่นเดียวกัน และในตอนที่โคลเอากล่องไปให้พ่อของเด็กในงานศพของเธอ ทุกคนแต่งตัวด้วยชุดสีดำ ยกเว้นแม่เลี้ยงที่เป็นฆาตกรฆ่าเด็กหญิงคนนั้นที่สวมชุดกระโปรงสีแดง ซึ่งสีแดงในวันฉัตรมงคลตะวันตกเป็นเหมือนตัวแทนของเลือดหรือความตาย เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานก็ได้ใช้สีแดงเป็นสัญลักษณ์ของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่สำคัญในภาพยนตร์เรื่องนี้ด้วยเช่นกัน หลักจากที่โคล เชียร์ได้รับคำแนะนำจากมัลคอล์ม โครว์ว่าโบสถ์เป็นที่ศักดิ์สิทธิ์ที่สามารถเป็นที่หลบภัยจากศัตรูที่ทำร้ายเขาได้ ตัวละครโคล เชียร์ ก็ต้องการหาพื้นที่ส่วนตัวที่สงบ ปลอดภัยปราศจากวิญญาณที่คอยตามหลอกหลอนเขา โคลได้สร้างเต็นท์ขึ้นเพื่อเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ส่วนตัวที่จะช่วยปกป้องเขาจากวิญญาณร้ายซึ่งก็เป็นเต็นท์สีแดง ซึ่งภายในเต็นท์ก็มีรูปปั้นพระเยซูนักบุญทั้งหลาย และไฟฉาย ซึ่งทั้งสองตัวอย่างแรกเป็นการใช้สีแดงแทนความศักดิ์สิทธิ์ของ

สถานที่ แต่ก็ยังมีอีกกรณีที่ใช้สีแดงแทนความศักดิ์สิทธิ์และความยอมรับ เข้าใจของบุคคล เช่น ตอนที่แม่ของโคลยังไม่เข้าใจโคล เธอจะไม่สวมเสื้อสีแดง แต่เมื่อเธอเข้าใจโคลแล้วในตอนท้ายของเรื่อง เธอก็จะสวมเสื้อสีแดงและเธอก็จะกลายเป็นอีกสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่จะสามารถปกป้องโคลจากภัยอันตรายได้ซึ่งก็เป็นฉากที่สร้างความประทับใจให้คนดูในตอนท้ายเรื่อง ในตอนท้ายของเรื่องที่ปัญหาทุกอย่างถูกคลี่คลาย ทั้งแม่ของโคล เซียร์และภรรยาของมัลคอล์ม โครว์ก็ต่างสวมเสื้อสีแดง ซึ่งเป็นสัญลักษณ์แทนการเปิดเผยความจริงและการยอมรับในความจริงนั้น เมื่อโคลพร้อมที่จะพูดความจริงกับแม่ของเขาก็ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างเขาและแม่ดีขึ้น และหลังจากฉากนี้ก็เป็นฉากที่มัลคอล์มได้เผชิญหน้ากับภรรยาของเขาตอนที่เธอหลับอยู่ ความจริงก็สามารถทำให้เขาคิดได้ว่า เขาควรจะทำอย่างไรต่อไป



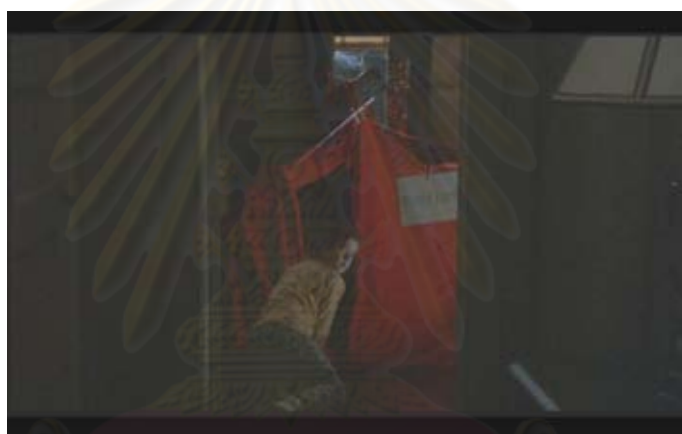
ภาพที่ 5.108 สัญลักษณ์ประตูโบสถ์สีแดงเป็นสีแทนสิ่งศักดิ์สิทธิ์
ในภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)



ภาพที่ 5.109 สัญลักษณ์กล่องใส่วิดีโอสีแดงที่บ้านที่กหฐานการวางยาของแม่เลี้ยง
ในภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542) โดยใช้สีแดงเพื่เน้นให้เห็นความสำคัญ



ภาพที่ 5.110 สัญลักษณ์แม่เลี้ยงใส่ชุดสีแดงในงานศพในภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542) ขณะที่คนอื่นๆแต่ชุดสีเข้มเพื่อเป็นการเน้นให้เห็นความสำคัญและความชั่วร้ายของแม่เลี้ยง



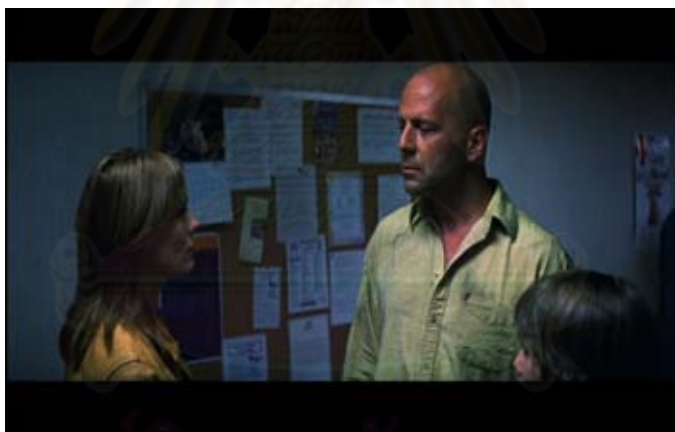
ภาพที่ 5.111 สัญลักษณ์เด่นที่ศักดิ์สิทธิ์สีแดงของโคล เซียร์
ในภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542) ซึ่งสีแดงเป็นสีที่แทนความศักดิ์สิทธิ์



ภาพที่ 5.112 สัญลักษณ์แม่ของโคล เซียร์ในชุดสีแดงในตอนสุดท้าย
ในภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542) เป็นสัญลักษณ์ของความเข้าใจกัน
และสุดท้ายแม่ก็กลายเป็นอีกหนึ่งสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่จะช่วยปกป้องโคล เซียร์ได้

- ภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* มีการใช้สีเป็นสัญลักษณ์ในภาพยนตร์เรื่องนี้ให้เห็นอย่างเด่นชัด เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานใช้สีเหลืองแทนครอบครัว ในหลายฉากเขามักจะให้วัตถุที่เขาต้องการเสนอเป็นสีอ่อนและล้อมรอบด้วยฉากหน้าและพื้นหลังโทนสีเทา วิธีการนี้ช่วยนำสายตาคนดูให้ตั้งใจมองไปที่วัตถุที่เขานำเสนอ เขามักใช้สีสิ่งของและสภาพแวดล้อมรอบๆครอบครัวของเดวิดเป็นสีขาว เทา ดำ เพื่อนำสายตาคนดูให้สนใจแต่สีเหลืองของครอบครัวนี้ และจะสังเกตได้ว่าตอนเริ่มเรื่อง ภรรยาสวมชุดสีเหลืองเหมือนกับเดวิด ซึ่งสะท้อนให้เห็นความสัมพันธ์ที่แย แต่ในภายหลังครอบครัวนี้จะเปลี่ยนมาใช้สัญลักษณ์สีเขียวเมื่อความสัมพันธ์ที่ดีเริ่มกลับมาความหมายของการใช้สีต่างๆเป็นสัญลักษณ์ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่

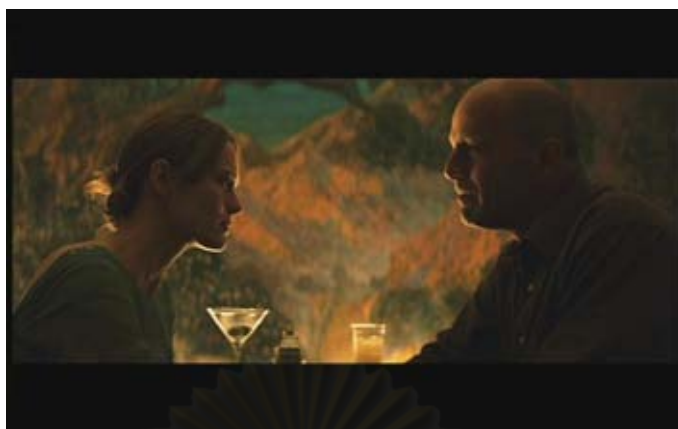
- สีเหลือง หมายถึงครอบครัวและบ้าน จะสังเกตได้ว่ามีการใช้สีเหลืองและเขียวในบ้านของเดวิดในตอนที่มีความสัมพันธ์ภายในครอบครัวแย่ ลูกชายของเขาสวมเสื้อสีน้ำเงิน และเหลือง ชุดเครื่องแบบพนักงานรักษาความปลอดภัยของเดวิดก็เป็นสีเหลืองและเขียว และฉากที่เดวิดและภรรยานัดเจอกัน มีรูปภาพสีเหลืองอยู่ข้างหลังและเธอก็สวมเสื้อสีเขียว



ภาพที่ 5.113 สัญลักษณ์ชุดสีเหลืองในภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543)

แสดงถึงความแห้งแล้งและความชั่วร้ายซึ่งเป็นตัวแทนความสัมพันธ์ที่ย่ำแย่ของครอบครัวนี้

- สีเขียว ใช้แทนเดวิด ดันน์ เป็นเหมือนกับสีแห่งการเจริญเติบโตของต้นไม้ ความอุดมสมบูรณ์และชีวิต หลังจากที่เขาได้เกิดใหม่จากการรอดชีวิตจากเหตุรถไฟชนกันและค้นพบว่าตัวเองเป็นยอดมนุษย์ ซึ่งภรรยาและลูกของเขาก็สวมเสื้อผ้าสีเขียวเช่นเดียวกัน แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ในครอบครัวที่เปลี่ยนไปจากเดิมในทางที่ดีขึ้น



ภาพที่ 5.114 สัญลักษณ์ชุดสีเขียวในภาพยนตร์เรื่อง Unbreakable (พ.ศ.2543)
แสดงถึงความสมบูรณ์และงอกงาม เป็นตัวแทนให้เห็นในตอนสุดท้ายว่าครอบครัวนี้กลับมามีความสุขอีกครั้ง

- สีแดง หมายถึง ตัวเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างของพ่อกับลูก มีฉากที่ลูกชายสวมเสื้อสีแดง ส่วนเดวิดก็สวมหมวกสีแดงเช่นเดียวกัน

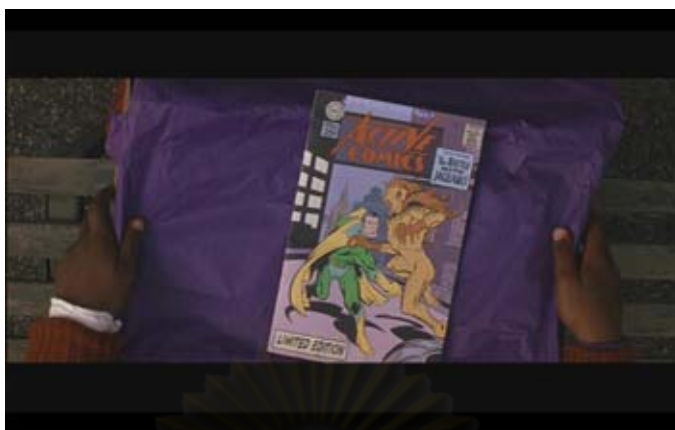


ภาพที่ 5.115 สัญลักษณ์ชุดสีแดงในภาพยนตร์เรื่อง Unbreakable (พ.ศ.2543)

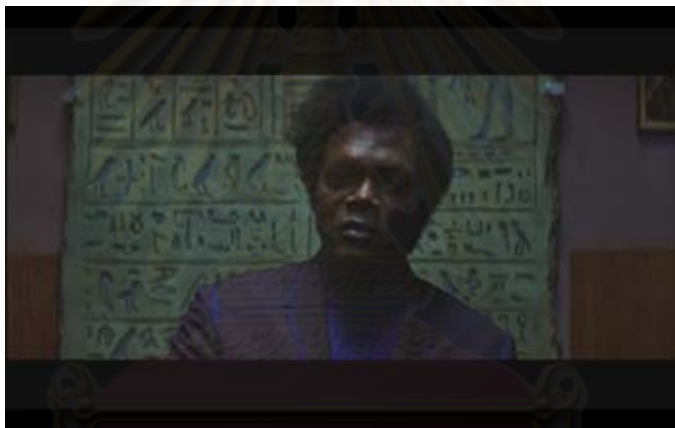
โจเซฟ ดันน์สวมเสื้อสีแดงและเดวิด ดันน์สวมหมวกสีแดง

แสดงถึงความเหมือน ความเป็นส่วนหนึ่งของพวกเขาและกันของพ่อลูกคู่นี้

- สีม่วง ใช้แทนเอไลจาห์ ไพรซ์ หรือมิสเตอร์เกลสหรือเจ้ากระดูกเปราะ (ที่มีฉายาว่า มิสเตอร์เกลส เพราะกระดูกเขาเปราะบางและแตกง่ายเหมือนแก้ว) จะสังเกตได้จากฉากที่เขาได้รับหนังสือการ์ตูนเล่มแรก หนังสือเล่มนั้นอยู่ในกล่องของขวัญสีม่วงที่มีกระดาษสีม่วงอยู่ข้างใน เขามักมีสิ่งของสีม่วงและสวมเสื้อผ้าสีม่วงหรือแม้กระทั่งผนังในบางฉากที่กล่าวถึงเขาก็ยังเป็นสีม่วงและชื่อของเอไลจาห์ก็เป็นชื่อของนักพยากรณ์ เขามีความลึกลับ เขาเป็นคนบอกให้เดวิดได้รู้ชะตาชีวิตของเขาเอง ซึ่งสีม่วงก็เป็นสีแห่งความเร้นลับ

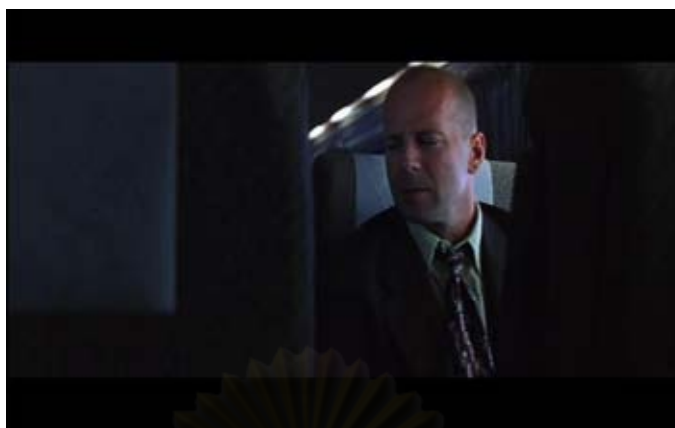


ภาพที่ 5.116 สัญลักษณ์ภักดิ์ของขวัญสีม่วงในภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543)
 ฉากที่เขาได้การ์ตูนเล่มแรก สีม่วงเป็นสีที่จุดจุดและเป็นตัวแทนความชั่วร้าย
 ซึ่งในเรื่องนี้ใช้เป็นตัวแทนของเอไลจาห์ ไพรซ์เท่านั้น

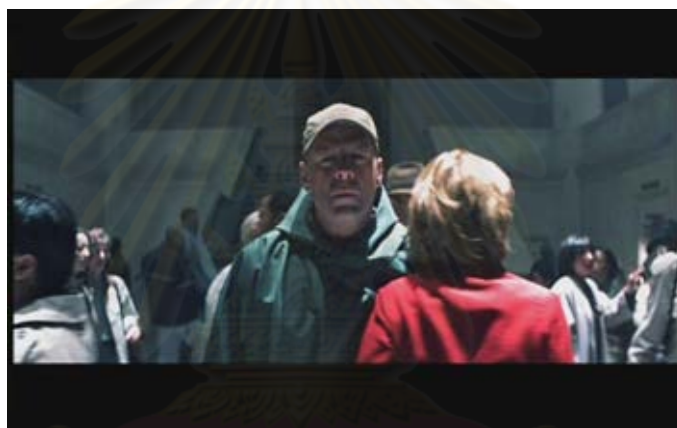


ภาพที่ 5.117 ภาพการใช้สัญลักษณ์ชุดสีม่วงในภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543)
 เป็นสีตัวแทนของเอไลจาห์ ไพรซ์

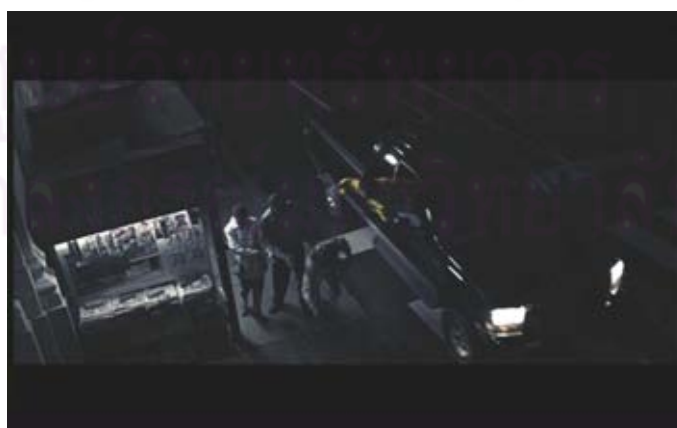
- สีสันสดใส ซึ่งได้แก่สีส้ม เหลืองและแดง เป็นสีแทนความเกลียด ตัวร้ายและความชั่วร้าย โดยเฉพาะในการมองเห็นสิ่งชั่วร้ายของเดวิด เช่น ฉากที่เขาจับผู้หญิงในรถไฟทุกๆที่เขาแต่งงานแล้ว เขาก็สวมเสื้อสีเหลือง มีฉากที่ผู้ชายตีหัวผู้หญิงด้วยขวด ชายคนนั้นก็สวมเสื้อสีเหลือง ฉากที่เดวิดต้องต่อสู้กับโจรเพื่อปกป้องผู้บริสุทธิ์ โจรก็สวมเสื้อสีส้ม คนมากมายที่เขาสัมผัสและรู้ว่า เป็นคนไม่ดีก็ต่างใส่เสื้อสีส้มหรือเหลืองหรือแดง



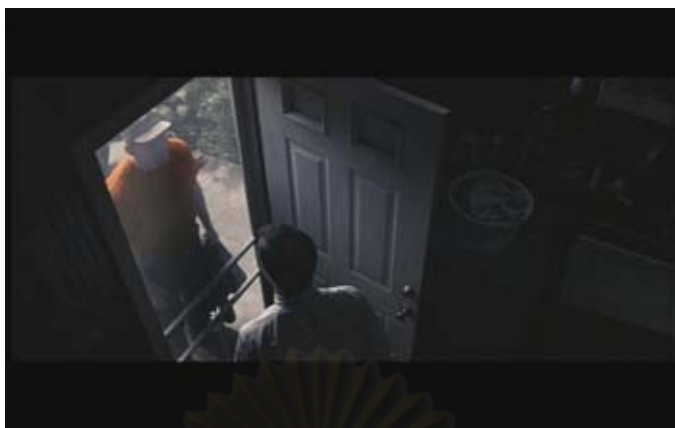
ภาพที่ 5.118 สัญลักษณ์ชุดสีเหลืองอ่อนในเสื้อสูทของเดวิด ดันน์ฉากที่เขาจับผู้หญิงอื่น
ในภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543) แสดงให้เห็นถึงความชั่วร้ายของการนอกใจ



ภาพที่ 5.119 เดวิด ดันน์เดินชนกับนักโจรกรรมที่สวมชุดสีแดงและเห็นภาพนิมิตความชั่วร้ายของคนๆนี้
ในภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543) ซึ่งสีแดงเป็นสีที่แทนความชั่วร้ายของภาพยนตร์เรื่องนี้



ภาพที่ 5.120 เดวิด ดันน์เดินชนกับคนเหยียดสีผิวที่สวมชุดสีเหลืองและเห็นภาพนิมิตความชั่วร้ายของคนๆนี้
ในภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543) สีเหลืองเป็นสีที่แทนความชั่วร้ายของภาพยนตร์เรื่องนี้



ภาพที่ 5.121 เดวิด ดันน์เดินชนกับฆาตกรที่สวมชุดสีส้มและเห็นภาพนิมิตความชั่วร้ายของคนๆนี้
ในภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543) เป็นสีที่แทนความชั่วร้ายของภาพยนตร์เรื่องนี้

- ภาพยนตร์เรื่อง *Signs* สีส้มในภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ค่อยโดดเด่นนัก ทุกคนมักสวมเสื้อผ้าโทนสีที่มิใช่ส้มเหมือนคนที่ชาวบ้านทั่วไปสวมใส่

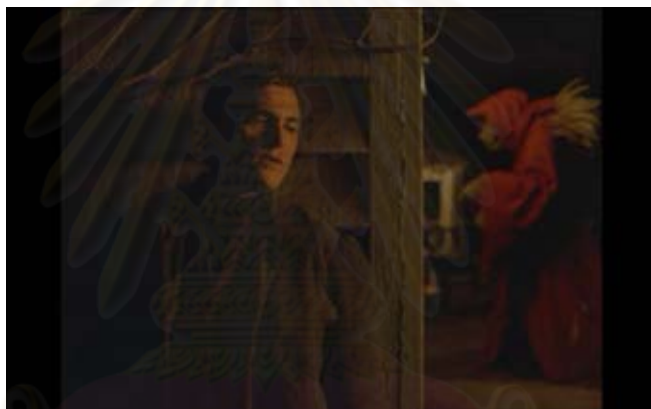


ภาพที่ 5.122 สีเสื้อผ้าที่เป็นโทนสีธรรมชาติในภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545)

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Village* มีการใช้สีแดงเป็นตัวแทนของความชั่วร้ายและสีเหลืองเป็นตัวแทนของความดีอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งจะปรากฏในฉากที่คนในหมู่บ้านตระหนกตกใจเมื่อเห็นผลไม้หรืออะไรก็ตามที่มีสีแดงปรากฏขึ้น พวกเขาจะทิ้งหรือกลบฝังในดินไม่ให้เห็นปรากฏอยู่ในหมู่บ้าน เพราะสีแดงเป็นสีของเลือดและความตาย สัตว์ประหลาดจะสวมชุดคลุมสีแดงตลอดเวลาและเมื่อไอวีจะออกไปในป่า เธอป้องกันตัวเองจากสิ่งชั่วร้ายโดยการสวมเสื้อคลุมสีเหลือง



ภาพที่ 5.123 สัญลักษณ์สีแดงแทนความชั่วร้ายในภาพยนตร์เรื่อง *The Village* (พ.ศ.2547)
เมื่อชาวบ้านเห็นลูกเบอร์รี่สีแดงซึ่งเป็นตัวแทนของความชั่วร้าย
ชาวบ้านต้องรีบฝังกลบลูกเบอร์รี่นั้นทันทีเพื่อปกป้องทุกคนจากความชั่วร้าย



ภาพที่ 5.124 สัญลักษณ์สีแดงแทนความชั่วร้าย ซึ่งสีแดงเป็นสีชุดประจำของสัตว์ประหลาด
ในภาพยนตร์เรื่อง *The Village* (พ.ศ.2547)

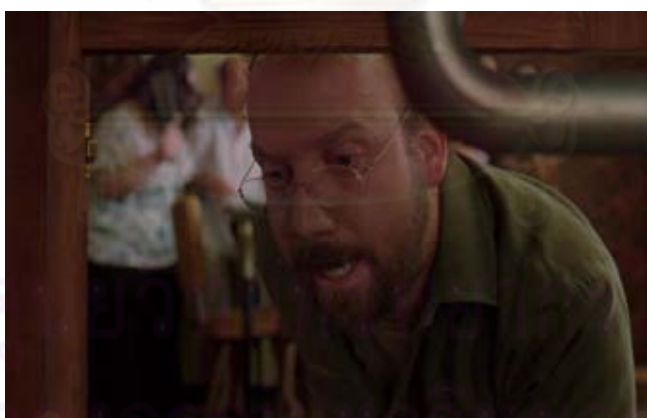


ภาพที่ 5.125 สัญลักษณ์สีเหลืองแทนความดีในภาพยนตร์เรื่อง *The Village* (พ.ศ.2547)
ฉากที่ไอวีจะเข้าไปในป่าซึ่งต้องสวมชุดสีเหลืองเพื่อให้ความดีปกป้องเธอจากภัยอันตราย

- ภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* สตอรี่ใส่เสื้อสีขาวตลอดทั้งเรื่อง ซึ่งเป็นตัวแทนให้เห็นถึงความดีและความบริสุทธิ์ของเธอ ส่วนคลิฟแลนด์ ฮีพมักสวมเสื้อสีเขียวเป็นสัญลักษณ์แทนตัวเขาตลอดทั้งเรื่องซึ่งเมื่อเทียบกับภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* สีเขียวเป็นตัวแทนของวีรบุรุษซึ่งคลิฟแลนด์ก็เป็นอีกหนึ่งวีรบุรุษของเรื่องนี้ ยกเว้นตอนท้ายเรื่องที่เขาใส่เสื้อสีขาวเพราะเหมือนเป็นสัญลักษณ์แทนการค้นพบตัวเองและศรัทธาที่บริสุทธิ์



ภาพที่ 5.126 สัญลักษณ์ชุดสีขาวในภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* (พ.ศ.2549)
สตอรี่จะสวมชุดสีขาวตลอดเพื่อแสดงออกถึงความดีและความบริสุทธิ์



ภาพที่ 5.127 สัญลักษณ์ชุดสีเขียวในภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* (พ.ศ.2549)
เป็นสีประจำตัวของคลิฟแลนด์ ซึ่งเป็นสีตัวแทนของคนดีเหมือนกับสีชุดของเดวิด ดันน์
ในภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543)

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* ตัวละครส่วนใหญ่มักสวมเสื้อผ้าโทนสีฟ้าซึ่งหมายถึงความเป็นธรรมชาติ ซึ่งบ่งบอกให้รู้ว่ามนุษย์เป็นหนึ่งในเดียวกับธรรมชาติ



ภาพที่ 5.128 สีเสื้อผ้าโทนสีธรรมชาติในภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* (พ.ศ.2551)

5.2 การสร้างสรรค์ด้านเทคนิคในภาพยนตร์แนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

5.2.1 การสร้างบรรยากาศด้วยภาพ

โทนแสง สีและภาพในผลงานทั้ง 6 เรื่องของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานจะออกมาในแนวหม่นมัว เพื่อสะท้อนให้เห็นความหมองหม่นในสังคม ไม่มีอะไรสดใสแจ่มชัด มีแต่ความคลุมเครือและความโหดร้าย เขานิยมใช้สีโทนธรรมชาติเพื่อไม่ดึงความสนใจจากสายตาคนดูมากนัก แต่จะใช้สีจัดจ้านในสิ่งที่เขาต้องการจะเน้นว่าเป็นสิ่งที่สำคัญต่อเรื่อง ดังจะเห็นได้จากการใช้สีในการสร้างสรรค์ผลงานของเขาที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น

ภาพยนตร์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมักเป็นภาพยนตร์ที่มีจังหวะเชิงช้าเพื่อดึงอารมณ์และความรู้สึกของคนดู มีการเลือกใช้ขนาดภาพทั้งใกล้และไกลเพื่อใช้สื่ออารมณ์ได้อย่างเหมาะสม เช่น การเลือกใช้ภาพขนาดใหญ่ในฉากอารมณ์ ซึ่งทำให้คนดูมีความรู้สึกร่วมด้วยอย่างมากและการใช้ภาพขนาดใหญ่ในฉากที่ต้องการให้คนดูได้รับรู้เรื่องราวทั้งหมด เปิดเผยให้เห็นสิ่งต่างๆ ในจอภาพ ซึ่งก็สามารถสร้างอารมณ์และความรู้สึกร่วมได้ในความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป ภาพส่วนใหญ่จะถูกนำเสนอออกมาด้วยการเคลื่อนไหวของกล้อง เช่น ชูมเข้า ชูมออกหรือแพนขนานไปช้าๆ จะมีจังหวะรวดเร็วเพียงช่วงที่มีการเฉลยเรื่องราวเท่านั้น ซึ่งเป็นอีกจุดหนึ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของผลงานของเขาที่มักปูเรื่องมาด้วยจังหวะเชิงช้าเรื่อยๆ แต่ในตอนที่ตัวเอกจะรู้เรื่องราวความจริงมักมีการตัดสลับอย่างรวดเร็วในฉากต่างๆ ที่จะมาช่วยเฉลยความจริง เป็นการคลายปมที่มีชั้นเชิงเพราะจะเป็นการใช้ภาพผสมกับบทสนทนาเพื่อบอกเรื่องราวทั้งหมดภายในไม่กี่นาที ซึ่งเป็นอีกวิธีที่ช่วยสร้างความรู้สึกกระชากใจคนดูได้อย่างรุนแรง ตัวอย่างเช่น

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* ที่มีการเฉลยในตอนที่มีลัคโอล์มพยายามจะสื่อสารกับภรรยาของเขาตอนที่เธอหลับ เหมือนที่โคลได้แนะนำได้ และแล้วเธอก็ได้ยินและเพื่อถึงเขา เธอทำแผนแต่งงานที่สุดท้ายเรารู้ว่าเป็นแผนของเขาตก เพราะที่นั่นนางของเธอยังมีแผนอีกวง จากนั้นภาพเฉลยก็ตัดสลับมาอย่างรวดเร็วเพื่อเฉลยเหตุการณ์ที่ปูและสร้างเงื่อนงำไว้ในตอนต้นเรื่องทั้งหมด

- ภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* เดวิดก็ได้รู้ความจริงว่าเอไลจาห์อยู่เบื้องหลังโศกนาฏกรรมมากมายจากการสัมผัสมือเขา แล้วภาพอดีตก็ย้อนกลับมาให้เขาเห็นและรู้เรื่องราวทั้งหมดภายในไม่กี่นาที

- ภาพยนตร์เรื่อง *Signs* ก็ใช้การตัดภาพย้อนอดีตค่อยๆ ปูเรื่องไปเรื่อยๆ แต่ไม่ได้บอกหมดจนเมื่อมาถึงตอนท้ายเรื่องก็เฉลยความจริงทั้งหมดด้วยวิธีเฉลยแบบย้อนภาพอดีตอย่างรวดเร็ว

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Village* มีการใช้วิธีการเฉลยที่แตกต่างไป คือตัวละครเอกภาพที่เฉลยออกมาให้ดูและเป็นเสียงของแต่ละคนบอกว่าเขาได้สูญเสียคนที่เขารักไปด้วยอาชญากรรมอย่างไรบ้าง

- ภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* ก็มีการเฉลยที่แตกต่าง คือ เมื่อทุกอย่างไม่เป็นไปตามแผนจึงเกิดความสงสัยว่าอาจจะเกิดความผิดพลาด ซึ่งใช้วิธีที่ตัวละครรู้ความผิดพลาดเองและพยายามแก้ตัวกันใหม่จากการช่วยกันวิเคราะห์ตีความสิ่งที่ปรากฏ

- ภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* ก็ใช้การเฉลยปรากฏการณ์ผ่านการนำเสนอของนักวิชาการ นักวิทยาศาสตร์หรือนักข่าวในโทรทัศน์หรือวิทยุ ซึ่งวิธีการเหล่านี้ก็เป็นวิธีการที่สามารถใช้เฉลยเหตุการณ์ได้อย่างแนบเนียน

เรื่องของมูมกล็อง เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเป็นผู้กำกับอีกคนหนึ่งที่มีักสร้างสรรคัมมูมกล็องแตกต่างหลากหลายอยู่เป็นประจำ แต่มูมกล็องที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานชอบใช้ คือ มูมมองระดับสายตาของเด็กหรือแทนสายตาของเด็ก ซึ่งเหมือนเป็นการบอกถึงมูมมองที่บริสุทธิ์และความ เป็นจริง มูมมูมกล็องแบบนี้จะสอดแทรกอยู่มากมายในผลงานของเขา แต่ที่เห็นได้ชัดเจน คือ ในเรื่อง *Unbreakable* ในฉากเปิดของเรื่องที่มีเด็กแอบมองเดวิด ซึ่งสื่อให้เห็นความคิดที่แท้จริงในใจของเดวิดที่มีต่อชีวิตแต่งงานของเขา

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมักใช้ภาพกว้างเพื่อสื่อให้เห็นถึงบรรยากาศโดยรวมในขณะนั้นแล้วซูมเข้าเพื่อให้สามารถรับความรู้สึกได้มากยิ่งขึ้น เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานชอบใช้ภาพ Long Take คือถ่ายไปยาวๆโดยไม่มีการตัดในขณะที่ตัวละคร 2 ตัวกำลังคุยกัน ตัวละคร 2 ตัวนี้ต้องยืนห่างจากกล้องระยะหนึ่งด้วย อาจเป็นเพราะ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ให้ความสำคัญกับการ

พูดและการฟัง เขาต้องการให้คนดูตั้งใจฟังจริงๆ จึงตัดเทคนิคทางกล้องอื่นๆ ออก เพื่อให้จุดเด่นไปอยู่ที่บทสนทนาของคนทั้งคู่



ภาพที่ 5.129 ตัวละคร 2 ตัวกำลังคุยกันโดยใช้ภาพขนาดกว้างและการถ่ายยาว (Long Take) เพื่อเน้นความสำคัญของการพูดและการฟังในภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)

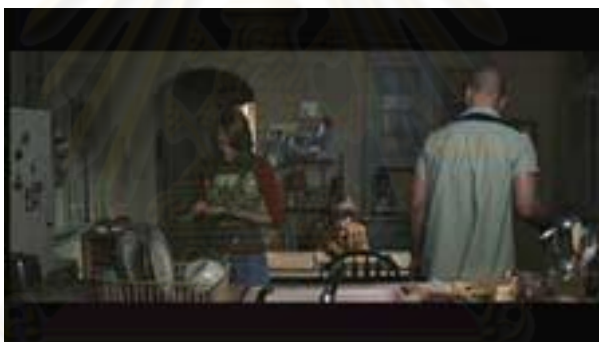


ภาพที่ 5.130 ตัวละคร 2 ตัวกำลังคุยกันโดยใช้ภาพขนาดกว้างและการถ่ายยาว (Long Take) เพื่อเน้นความสำคัญของการพูดและการฟังในภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543)

เขามักชอบใช้การถ่ายทำเหตุการณ์แบบยาว เคลื่อนกล้องไปเรื่อยๆ ความยาวประมาณ 3-5 นาทีแบบไม่ตัดภาพเลย (Long Take) เพื่อให้เห็นการพัฒนาของตัวละครและเรื่องราว และดึงให้คนดูสนใจอยู่ในเหตุการณ์นั้นเพราะมันเป็นเหตุการณ์สำคัญ เช่น ฉากโคลกับแม่คุยกันตอนที่เขาทานอาหารเข้าอยู่ แต่ประตูตู้อาหารและลิ้นชักทุกอันเปิดออกทั้งๆที่โคลนั่งอยู่เฉยๆ ในเรื่อง *The Sixth Sense* ฉากที่เดวิดคุยกับภรรยาของเขาและลูกพยายามจะพิสูจน์ว่าเดวิดเป็นยอดมนุษย์จริงโดยการจะยิงเขาในเรื่อง *Unbreakable* และฉากที่ครอบครัวของเกรแฮมรอดถามว่าเกิดอะไรขึ้นกับเขาหลังจากที่เขากลับมาจากบ้านของเรย์ เรตตี้ในเรื่อง *Signs*



ภาพที่ 5.131 ฉากเหตุการณ์แบบถ่ายยาวเพื่อเน้นความสำคัญของการพูดและการฟังในภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542) ฉากในครัวที่ขณะที่แม่เดินไปซักผ้าและโคล เชียร์นั่งทานอาหารเข้าอยู่ แต่แล้ว ประตูตู้และลิ้นชักต่างๆก็เปิดออกเอง แม่ถามโคลว่าเขาต้องการหาของอะไร เขาก็ตอบว่าขนมเพราะไม่อยากจะให้แม่เขาคิดมากและต้องเผชิญกับสิ่งที่เขาเผชิญอยู่ และตอนท้ายของฉากนี้แม่เห็นรอยมือของโคลที่ซุ่มเหยื่อปรากฏอยู่บนโต๊ะ ซึ่งแปลว่าเขาไม่ได้ลุกไปจากโต๊ะและไม่ได้เป็นคนเปิดตู้ ประตูตู้และลิ้นชักต่างๆเหล่านั้น



ภาพที่ 5.132 ฉากเหตุการณ์แบบถ่ายยาวเพื่อเน้นความสำคัญของการพูดและการฟังในภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543) ฉากในครัวที่เดวิด ดันน์และภรรยากำลังพูดกันเรื่องเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของคนทั้งคู่ แต่แล้วลูกชายก็เข้ามาหยิบปิ่นจะยิงเขาเพื่อพิสูจน์ว่าเขาเป็นยอดมนุษย์จริง

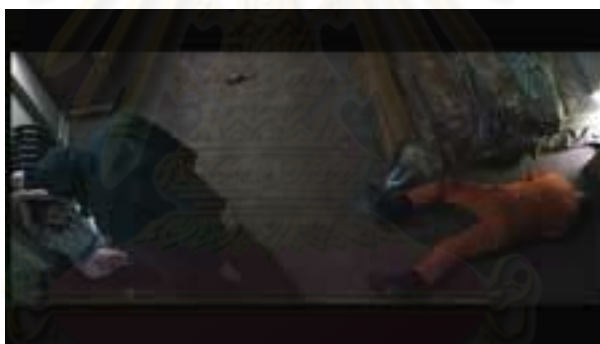


ภาพที่ 5.133 ฉากเหตุการณ์แบบถ่ายยาวเพื่อเน้นความสำคัญของการพูดและการฟังในภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545) ฉากในห้องครัวที่เกรแฮม เฮด กลับมาจากบ้านของเรย์ เรดตี้ และเขาได้ไปเจอกับมนุษย์ต่างดาวซึ่งทุกคนในบ้านรอดถามเขาว่าเกิดอะไรขึ้นที่นั่น

เขาชอบใช้มุมสูงเป็นการเปิดเผยเรื่องราวที่เกิดขึ้นทั้งหมดหรือเป็นมุมมองจากพระเจ้าหรือผู้ที่เป็นผู้ล่วงรู้ทุกสิ่ง เช่น ฉากที่มีลอคอล์มถูกยิงในเรื่อง *The Sixth Sense* ฉากที่เดวิดตามไปจัดการคนร้ายในเรื่อง *Unbreakable* ฉากสัญลักษณ์บนไร่ข้าวโพดในเรื่อง *Signs* และฉากที่สตอรีอยู่ในห้องน้ำในเรื่อง *Lady in the Water*



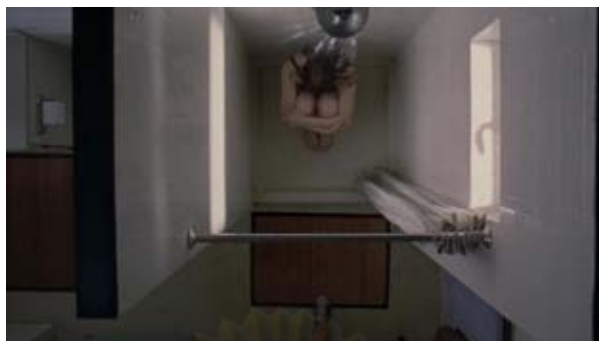
ภาพที่ 5.134 การใช้มุมสูงเพื่อเปิดเผยเรื่องราวว่าลอคอล์ม โครว์โดนยิงจนเสียชีวิต
ในภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)



ภาพที่ 5.135 การใช้มุมสูงเพื่อแทนสายตาพระเจ้าผู้เป็นเจ้าของที่มองเห็นการทำให้ดีของเดวิด ดันน์
ในภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543)



ภาพที่ 5.136 การใช้มุมสูงเพื่อเปิดเผยเรื่องราวที่เหนือธรรมชาติในภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545)



ภาพที่ 5.137 การใช้มุมสูงเพื่อเปิดเผยความเป็นตัวแทนของพระเจ้าของสตอรี่
ในภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* (พ.ศ.2549)

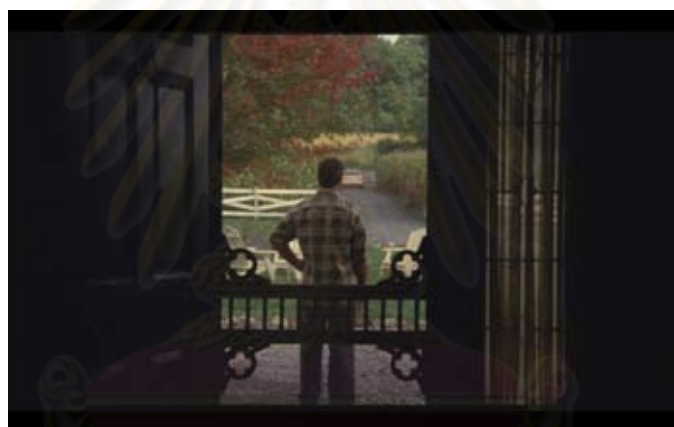
เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมักชอบใช้กรอบภาพแบบที่มีพื้นหน้า (Foreground) ที่มีรายละเอียดที่ช่วยในการสื่อความหมายด้วยภาพหรือเป็นประตูไปสู่อีกห้องหนึ่ง เหมือนเป็นการแอบดูตัวละครจากอีกห้องหนึ่ง ตัวอย่างเช่น เรื่อง *The Sixth Sense* ที่การใช้กระจกสะท้อนภรรยาของมัลคอล์มที่กำลังอาบน้ำอยู่ แต่พื้นหน้าคือมัลคอล์มที่พยายามนอนหลับ ทำให้รู้ว่าเธอมีความทุกข์มาก เรื่อง *Unbreakable* ฉากที่เดวิดพีนในโรงพยาบาล แพทย์เข้าไปสอบถามอาการของเขา พื้นหน้าของกรอบภาพนี้เป็นขอบประตูไปสู่อีกห้องหนึ่งและพื้นหน้าสุดเป็นช่วงท้องของผู้รอดชีวิตอีกคนที่กำลังจะเสียชีวิต ซึ่งทำให้เดวิดกลายเป็นผู้รอดชีวิตเพียงคนเดียว เรื่อง *Signs* ฉากที่ครอบครัวของเกอร์แฮมจะทานอาหารมื้อสุดท้าย เพราะมนุษย์ต่างดาวกำลังจะบุกบ้านของเขาก็ใช้วิธีการใช้ขอบประตูเป็นพื้นหน้า แล้วมองเข้าไปในห้องอาหารของครอบครัวนี้



ภาพที่ 5.138 การใช้กรอบภาพแบบที่มีพื้นหน้าในภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)
ฉากที่โคล เชียร์กำลังจะเข้าไปในโรงเรียน โคล เชียร์ที่อยู่ในพื้นที่ส่วนตัวภายนอกประตูแต่กำลังจะเดินเข้ามาในอีกพื้นที่หนึ่งที่แตกต่างจากพื้นที่ส่วนตัวที่เขาอยากอยู่ คือ การเดินเข้าหาเพื่อนๆ และสังคมที่โรงเรียน

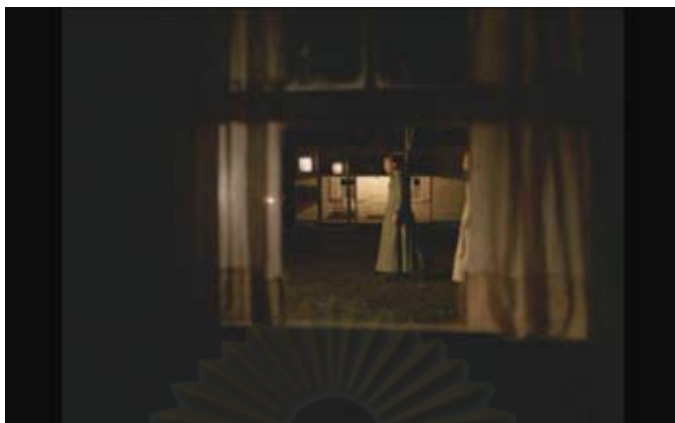


ภาพที่ 5.139 การใช้กรอบภาพแบบที่มีพื้นหน้าในภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543)
ฉากที่เดวิด ดันน์รอดชีวิตโดยไร้รอยขีดข่วนจากอุบัติเหตุรถไฟที่ไม่มีใครรอดชีวิตเลย การใช้พื้นหน้าเป็นชายที่
เสียชีวิตและพื้นหลังเป็นเดวิด ดันน์ที่รอดชีวิต เป็นการสะท้อนให้เห็นความเป็นและความตาย

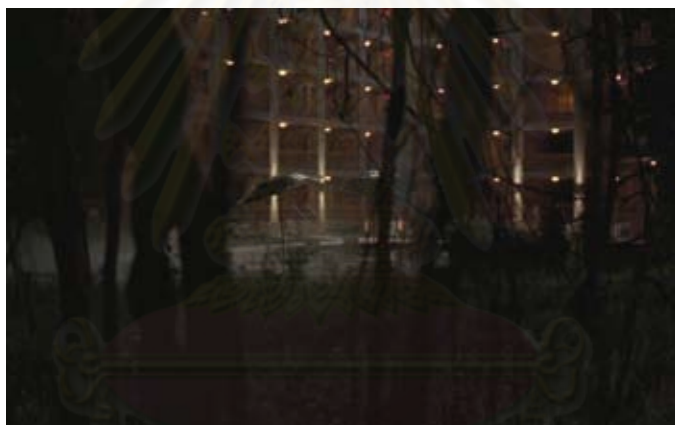


ภาพที่ 5.140 การใช้กรอบภาพแบบที่มีพื้นหน้าในภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545)
ฉากที่เกรแฮม เฮสติ้งยืนอยู่หน้าบ้านของเรย์ เวดดีที่มีมนุษย์ต่างดาวอยู่ข้างใน
เป็นเหมือนการแบ่งแยกพื้นที่ที่เป็นของมนุษย์และพื้นที่ของมนุษย์ต่างดาว

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 5.141 การใช้กรอบภาพแบบที่มีพื้นหน้าในภาพยนตร์เรื่อง *The Village* (พ.ศ.2547) ฉากที่ชาวบ้านที่อยู่ในงานแต่งงาน แต่กลับต้องรีบหนีเข้าบ้านเพราะมีเด็กเห็นซากสัตว์ตาย ซึ่งเป็นการชมขวัญของสัตว์ประหลาด ชาวบ้านจึงรีบแยกย้ายกลับบ้าน เพราะพวกเขาจะปลอดภัยหากอยู่ในบ้านหรือพื้นที่ของตัวเอง



ภาพที่ 5.142 การใช้กรอบภาพแบบที่มีพื้นหน้าในภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* (พ.ศ.2549) ฉากที่ตัวสครันท์มองมาที่อพาร์ทเมนต์ โดยให้เห็นความแตกต่างของมิติโลกแห่งความจริงและโลกแห่งนิทาน โดยใช้พื้นหน้าเป็นป่าที่เป็นตัวแทนของโลกแห่งนิทานและอพาร์ทเมนต์เป็นตัวแทนของโลกแห่งความเป็นจริง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



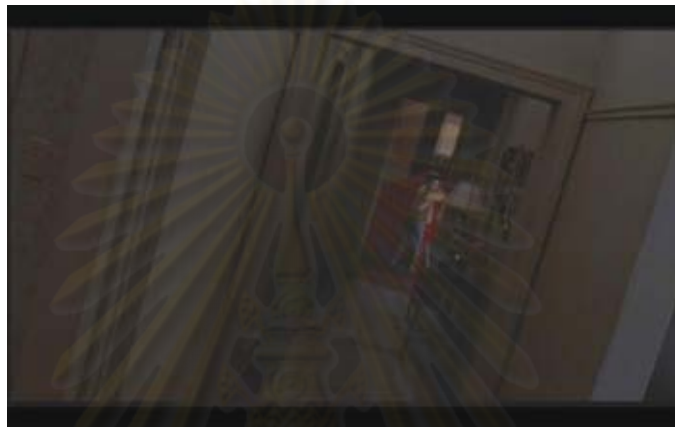
ภาพที่ 5.143 การใช้กรอบภาพแบบที่มีพื้นหน้าในภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* (พ.ศ.2551)

มีการใช้หน้าต่างกันระหว่างคุณนายโจนส์ที่ได้รับก๊าศพิษจนพยายามฆ่าตัวตาย และเอลเลียตที่อยู่ภายในบ้านและยังไม่ได้รับก๊าศพิษ เป็นการแบ่งแยกสถานะการมีชีวิตอยู่และการตายไปแล้ว

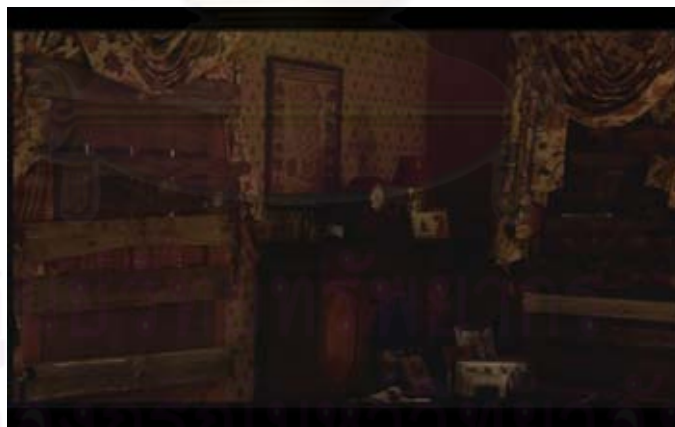
การใช้การเคลื่อนกล้องแบบที่ตากล้องถือกล้องและเคลื่อนกล้องให้เห็นความเคลื่อนไหวเหมือนการเดินทางของคนจริงๆ (Hand Held) การเคลื่อนไหวจะไม่นิ่งเหมือนการใช้อุปกรณ์ในการเคลื่อนกล้อง เป็นการเคลื่อนไหวที่เอิม. ไนท์ ชยามาลานชอบใช้ในบางฉาก เพราะภาพที่ออกมาจะเหมือนการแทนสายตาของใครบางคนซึ่งทำให้มีความรู้สึกเหมือนว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องจริงและทำให้คนดูรู้สึกมีส่วนร่วมกับเรื่องราวมากขึ้น เช่น ฉากที่โคล เชียร์ วิ่งเข้าห้องน้ำ แต่แล้วก็มีวิญญาณเดินผ่านหลังเขาไป เขาคิดว่าเป็นแม่ เขาจึงวิ่งตามไปที่ห้องครัว แต่เมื่อไปถึงที่ห้องครัวเขาก็ได้รู้ว่าคนที่เขาเห็นนั้นไม่ใช่แม่ แต่กลับเป็นใครไม่รู้ที่โกรธแค้นเรื่องที่สามีทำร้ายร่างกายเธอ โคลวิ่งหนีขณะที่เธอก็เดินตามโคลมา มีการใช้การเคลื่อนกล้องแบบเป็นการแทนวิญญาณที่เดินตามโคลไป ทำให้คนดูตื่นเต้นตามไปด้วยเพราะรู้สึกเหมือนมีใครเดินตามเขาในเรื่อง *The Sixth Sense* ฉากที่เดวิดจับมือกับเอไลจาห์แล้วพบว่าเขาอยู่เบื้องหลังไศกนาฏกรรมมากมายก็ใช้วิธีการเคลื่อนกล้องแบบนี้สลับไปมาระหว่างเดวิดและเอไลจาห์ เหมือนเป็นตัวแทนบุคคลที่สามซึ่งก็คือคนดูที่คอยฟังการสนทนาของทั้งสองคนและก็ต้องประหลาดใจกับความจริงที่ปรากฏในเรื่อง *Unbreakable* และในเรื่อง *Signs* ก็มีการเคลื่อนกล้องแบบนี้ในฉากที่เกรแฮมอยู่ในไร่ข้าวโพดและวิ่งออกมาหาลูกที่บ้าน โดยใช้การเคลื่อนกล้องแบบนี้แทนสายตาของเกรแฮม ให้คนดูรู้สึกถึงความกระวนกระวายใจในการตามหาลูกไม่เจอ

ส่วนอีกหนึ่งเทคนิคการเคลื่อนกล้องที่ทำให้คนดูต้องจินตนาการตามและสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหลายฉากเหตุการณ์ ก็คือ การเคลื่อนไหวในแนบราบจากซ้ายไปขวา หรือขวาไปซ้าย (Pan) เช่น เรื่อง *Signs* ที่มีการใช้การเคลื่อนกล้องในแนบราบไปตาม

เสียงของมนุษย์ต่างดาวที่วิ่งอยู่นอกบ้าน เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมักใช้การค่อยๆ ซึมเข้าไปที่หน้าของตัวละครขณะที่เขากำลังสนทนากันหรือตอนที่เขากำลังแสดงความรู้สึก เพราะมันมีส่วนช่วยให้คนดูรู้สึกร่วมไปกับตัวละครด้วยอย่างมาก และเรื่อง *The Happening* ใช้การเคลื่อนกล้องแบบนี้แสดงให้เห็นเรื่องราว รายละเอียดต่างๆ ที่อยู่ในห้องนั้น ซึ่งการเคลื่อนกล้องแบบนี้ก็จะปรากฏในภาพยนตร์เกือบทุกเรื่องของเขา



ภาพที่ 5.144 ในภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542) ฉากที่โคล เซียร์เจอวิญญาณในห้องครัวที่เดินตามเขามา ใช้การเคลื่อนกล้องแบบที่ตากล้องถือกล้องตามตัวละครเพื่อสร้างความรู้สึกร่วมและเสมือนจริง



ภาพที่ 5.145 ในภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545) ฉากที่มนุษย์ต่างดาววิ่งอยู่รอบบ้านเพื่อหาทางเข้า ใช้การเคลื่อนกล้องในแนวราบเพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศให้ติดตามสิ่งที่กำลังเคลื่อนไหวอยู่นอกบ้าน และคิดจินตนาการสร้างความน่ากลัวด้วยตัวเอง

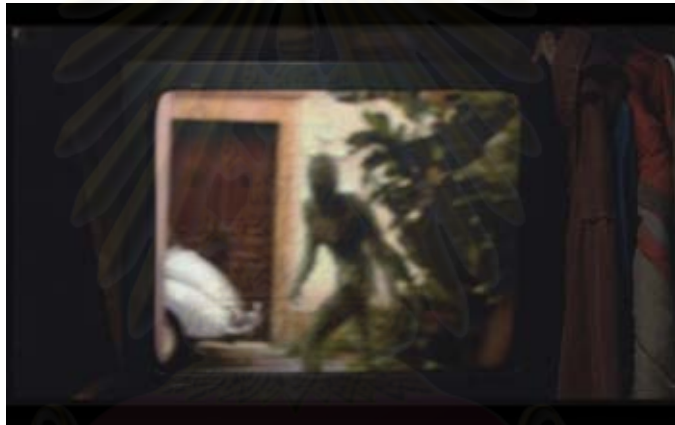


ภาพที่ 5.146 ในภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* (พ.ศ.2551) ฉากในบ้านของคุณนายโจนส์ ใช้การเคลื่อนกล้องในแนวราบเพื่อให้เห็นบรรยากาศและภูมิหลังของสถานที่แห่งนั้น เพื่อเป็นข้อมูลให้ผู้ชม

ในการนำเสนอฉากนำกล้องของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน เขามักไม่ใช้การนำเสนอสิ่งนำกล้องแบบชัดๆ แต่เขามักใช้ชั้นเชิงในการนำเสนอสิ่งนำกล้องโดยเล่นกับจังหวะและการจินตนาการส่วนตัวของคนดู ซึ่งสามารถสร้างความนำกล้องได้ดีและมีรสนิมกว่าการให้เห็นสิ่งต่างๆ อย่างชัดเจน ตัวอย่างวิธีการที่เขามักใช้ คือ การเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว การมองผ่านเงาสะท้อนหรือทำภาพให้เบลอลงเพื่อให้ดูได้จินตนาการต่อ ซึ่งทำให้ฉากนั้นดูน่ากลัวยิ่งกว่าการที่เขากำหนดให้คนดูได้เห็นอย่างชัดเจนไปเลย เช่น เรื่อง *The Sixth Sense* ที่เขาใช้เงาหรือวิญญาณเดินผ่านกล้องไปอย่างรวดเร็ว เรื่อง *Signs* เราเห็นมนุษย์ต่างดาวแค่บางส่วนเช่น ขา และเมื่อเห็นทั้งตัวก็จะเห็นแบบไม่ชัดในภายในเวลาไม่กี่วินาที หรือเห็นจากเงาสะท้อนในโทรทัศน์หรือในแก้ว เรื่อง *The Village* เราเห็นภาพสัตว์ประหลาดจากเงาสะท้อนในน้ำหรือเดินผ่านไปอย่างรวดเร็ว เรื่อง *Lady in the Water* ที่เราเห็นเงาตัวสครันท์ผ่านกระจกเครื่องซักผ้าหรือการวิ่งผ่านไปอย่างรวดเร็วหรืออยู่ท่ามกลางน้ำจากเครื่องฉีดน้ำ ซึ่งจะทำให้มองเห็นได้ไม่ชัดและมีการสวงวนพื้นที่ไว้ให้คนดูได้จินตนาการเอง



ภาพที่ 5.147 ในภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)
 วิญญาณเดินผ่านหน้ากล้องซึ่งเป็นข้างหลังของโคล เชียร์รี่ไปอย่างรวดเร็ว ซึ่งช่วยสร้างความตกใจให้กับคนดู



ภาพที่ 5.148 ในภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545) มนุษย์ต่างดาวปรากฏตัวออกมาจากพุ่มไม้และเดินหนีไปอย่างรวดเร็วประกอบกับ คนถ่ายภาพที่ตกใจจนมือสั่นจึงทำให้ภาพออกมาไม่ชัด ซึ่งช่วยสร้างความตกใจให้กับคนดูได้อย่างมีชั้นเชิง



ภาพที่ 5.149 ในภาพยนตร์เรื่อง *The Village* (พ.ศ.2547)
 สัตว์ประหลาดเดินผ่านด้านล่างของประตูหอคอยไปอย่างรวดเร็ว ซึ่งช่วยสร้างความตกใจให้กับคนดู



ภาพที่ 5.150 ในภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* (พ.ศ.2549)

ตัวสครีนที่ค่อยๆ ไหลขึ้นมาจากหญ้าและอยู่ท่ามกลางน้ำจากเครื่องฉีดน้ำ ซึ่งช่วยสร้างความตลกโกลลัวให้กับคนดู

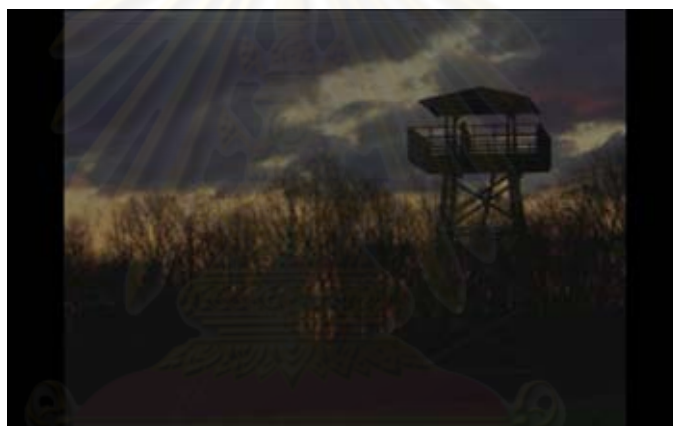
เขามักใช้ภาพที่ช่วยสร้างบรรยากาศความน่ากลัวในภาพยนตร์ทุกเรื่องของเขา เช่น ภาพใบไม้บนต้นไม้ปลิว ภาพท้องฟ้า ภาพนกบิน ภาพลมพัดใบไม้ ซึ่งภาพเหล่านี้สามารถส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของคนดูได้ดี ทำให้บรรยากาศในภาพยนตร์ของเขาน่ากลัว



ภาพที่ 5.151 การสร้างบรรยากาศด้วยภาพต้นไม้และใบไม้ปลิว ในฉากที่โคด เซียร์ ไปโรงเรียนซึ่งเคยเป็นที่คุมขังและลานประหารนักโทษในสมัยก่อนในภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)



ภาพที่ 5.152 การสร้างบรรยากาศด้วยภาพนกบินในฉากใกล้ค่ำที่มนุษย์ต่างดาวกำลังจะมานุกบ้าน
ในภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545)



ภาพที่ 5.153 การสร้างบรรยากาศด้วยภาพหอคอยและท้องฟ้าในยามย่ำค่ำ ฉากที่สัตว์ประหลาดจะเข้ามาบุก
รุกภายในหมู่บ้านเนื่องจากมีคนในหมู่บ้านย่างกรายเข้าไปในป่าต้องห้าม
ในภาพยนตร์เรื่อง *The Village* (พ.ศ.2547)

ศูนย์วิจัยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 5.154 การสร้างบรรยากาศด้วยภาพต้นไม้เคลื่อนไหว ในฉากที่เลียดและอัลมาตัดสินใจว่าจะอยู่ด้วยกัน แม้ต้องแลกด้วยชีวิต เขาจึงเดินออกมาหากันท่ามกลางต้นไม้ที่ยังมีลมพัดอย่างบ้าคลั่ง
ในภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* (พ.ศ.2551)

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมักชอบร่วมงานกับผู้กำกับภาพชาวญี่ปุ่นชื่อ ทาคะ ฟุจิโมโต (Tak Fujimoto) ซึ่งได้ร่วมงานกับในภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense*, *Signs* และ *The Happening* ซึ่งเรื่องของการกำกับภาพก็เป็นหนึ่งเอกลักษณ์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานซึ่งเขาก็มักไว้วางใจให้ทาคะ ฟุจิโมโตช่วยดูแลในเรื่องนี้



ภาพที่ 5.155 เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานและทาคะ ฟุจิโมโต ผู้กำกับภาพ

5.2.2 การสร้างบทสนทนา : คำพูดสะท้อนอารมณ์

ผลงานการสร้างสรรคของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมีอีกจุดเด่นที่สร้างความรู้สึกร่วมทั้งสุข เศร้าและน่าสะพรึงกลัวให้กับคนดู คือ การใช้บทสนทนา ซึ่งเขามักใช้ภาพในการเล่าเรื่องเป็นหลัก แต่การเล่าเรื่องผ่านบทสนทนาของเขาก็กลายเป็นประโยคเด็ดติดปากคนทั้งโลกมาแล้ว

การออกแบบบทสนทนาของตัวละครเป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน นอกจากการสื่อสารด้วยภาพของเขาแล้ว บทสนทนายังเป็นเรื่องที่สำคัญมากในการเล่าเรื่องของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน อาจบอกได้ว่าผลงานการสร้างสรรค์ของเขาก็นำมาซึ่งการเล่าเรื่องด้วยการสนทนาไม่น้อยไปกว่าการเล่าเรื่องด้วยภาพ เขามักออกแบบบทสนทนาที่กระทบใจคนดูในฉากสำคัญๆ ที่เหมือนเป็นการเฉลยเรื่องราวทั้งหมด คล้ายปมบางอย่างในใจ ตอบคำถามอะไรบางอย่างหรือบอกถึงสัจธรรม บทสนทนาที่สร้างความซาบซึ้งให้กับคนดูของเขาได้แก่ ฉากที่แม่ลูกคุยกันในรถในเรื่อง *The Sixth Sense* ฉากที่เอไลจาห์พูดกับเดวิดว่าเขาอมออยู่เบื้องหลังโศกนาฏกรรมเพราะเขาต้องการพิสูจน์ทฤษฎีของเขาในเรื่อง *Unbreakable* ฉากที่น้องชายของเกรแฮมถามเกรแฮมว่าเขาเชื่อว่าการที่มนุษย์ต่างดาวบุกโลกนี้จะเป็นจุดสิ้นสุดของโลกหรือไม่ในเรื่อง *Signs* ฉากที่เอ็ดเวิร์ดคุยกับสภามอบบ้านว่าเขาทนไม่ได้ที่จะต้องให้ใครต้องตายเพราะไม่มียารักษาอีกต่อไปในเรื่อง *The Village* ฉากที่สตอร์รี่คุยกับวิดถึงความเปลี่ยนแปลงที่เขาจะสร้างต่อโลกผ่านหนังสือของเขาในเรื่อง *Lady in the Water* ฉากที่เอลเลียตและอัลมาคุยกันในตอนท้ายของเรื่องที่พักพวกเขาอยู่ในห้องใต้ดินของคนละบ้านในเรื่อง *The Happening* และยังมีฉากอีกมากมายตลอดทั้งเรื่องที่เป็นบทสนทนาที่กระทบใจและสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับคนดู

5.2.3 ดนตรีประกอบ : นักประพันธ์เพลงคู่บุญ เจมส์ นิวตัน ฮาเวิร์ด

เรื่องของการใช้นักประพันธ์เพลงคู่บุญนั้น ก็เป็นอีกหนึ่งเทคนิคที่ถูกกล่าวขานว่าเหมือนกับวิธีการของอัลเฟรด ฮิตช์ค็อก แต่เมื่อพิจารณาจากตัวผลงานของเขาจริงๆ แล้ว เรื่องนั้นคงตกเป็นรอง เมื่อพบว่าเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเป็นคนที่มักควบคุมทุกอย่างในภาพยนตร์ของเขาให้เป็นไปตามมาตรฐานของเขาและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ดังนั้นเหตุผลที่น่าจะเป็นเหตุผลที่เหมาะสมกว่าในการอธิบายลักษณะที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมักใช้ เจมส์ นิวตัน ฮาเวิร์ดคนเดียวเท่านั้นในการประพันธ์เพลงในการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญทุกเรื่องของเข และมันก็เป็นอีกหนึ่งตราสินค้าของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ว่าภาพยนตร์ของเขาจะต้องมีดนตรีประกอบที่แต่งขึ้นใหม่ทุกเรื่อง ไม่มีการขอยืมใช้ของเก่าของใครและดนตรีประกอบนั้นต้องช่วยเสริมบรรยากาศและอารมณ์ของเรื่องได้ดี เพราะดนตรีประกอบก็เป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่สำคัญสำหรับการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญ

ภาพยนตร์ 2 เรื่องก่อนที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานจะก้าวเข้าสู่โลกแห่งพาณิชย์ศิลป์ โดยที่นั่น เขาไม่ได้ให้ความสำคัญกับเรื่องของดนตรีเท่าไรนัก เขาเริ่มสนใจในการสื่อสารผ่านดนตรีตั้งแต่ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* เป็นเรื่องแรกและก็ยังคงให้ความสำคัญเรื่อยมา

ลักษณะเฉพาะของดนตรีประกอบในภาพยนตร์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน คือ ดนตรีประกอบ
 จังหวะช้าๆ แต่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ดนตรีประกอบในภาพยนตร์ของเขาก็เป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วย
 สร้างบรรยากาศความน่ากลัว แต่ไม่ได้เป็นองค์ประกอบหลัก ซึ่งเขามักใช้ภาพและการเล่าเรื่อง
 ผ่านบรรยากาศเป็นองค์ประกอบหลักในการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเขาเสีย
 มากกว่า



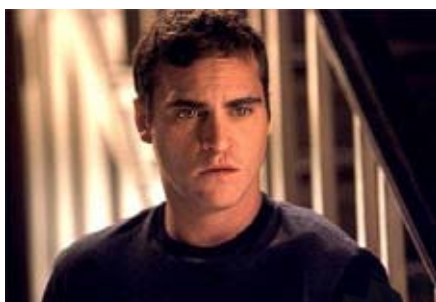
ภาพที่ 5.156 เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานและเจมส์ นิวตัน ฮาเวิร์ด นักประพันธ์เพลง

5.2.4 การคัดเลือกนักแสดง : นิยมทำงานร่วมกับดาราคู่ขวัญ

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานชอบร่วมงานกับนักแสดงคนเดิมๆ เนื่องมาจากการตั้งใจ
 ในการทำงานร่วมกับดาราคอนั้นๆ การสื่อสารและเข้าใจกันในรูปแบบการทำงานของพวกเขาและกัน
 ตัวอย่างนักแสดงคู่บุญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ได้แก่ บรูซ วิลลิสที่แสดงนำในภาพยนตร์เรื่อง
The Sixth Sense และ *Unbreakable* โจควิน ฟีนิกซ์ที่แสดงนำในเรื่อง *Signs* และ *The Village*
 ไบรซ์ ดัลลัส ฮาเวิร์ดที่แสดงนำในเรื่อง *The Village* และ *Lady in the Water*



ภาพที่ 5.157 บรูซ วิลลิสในภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* ในบทวิญญาณจิตแพทย์เด็กและ *Unbreakable*
 ในบทพนักงานรักษาความปลอดภัยของสนามบินฟ้าที่ไม่รู้ตัวว่าตัวเองเป็นยอดมนุษย์



ภาพที่ 5.158 โจควิน ฟินิกซ์ในภาพยนตร์เรื่อง *Signs* ในบทอดีตนักเบสบอลที่ดีที่สุดที่ได้ไกลและแรงที่สุดในเมือง และ *The Village* ในบทชายหนุ่มกล้าหาญที่ถูกทำร้ายจนบาดเจ็บสาหัสจากพิษรักแรงเห็ง



ภาพที่ 5.159 ไบรซ์ ดัลลัส ฮาเวิร์ดในภาพยนตร์เรื่อง *The Village* ในบทหญิงสาวตาบอดที่กล้าหาญยอมเผชิญอันตรายเพื่อหาทางรักษาชีวิตคนรัก และ *Lady in the Water* ในบทพรายน้ำที่มาสร้างสิ่งดีๆ ให้แก่โลกมนุษย์

โดยจากการวิเคราะห์ในการคัดเลือกตัวละครหลักของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน เขามักเลือกตัวละครที่แสดงออกถึงความเป็นอเมริกัน คือ เป็นชายผิวขาว นับถือศาสนาคริสต์ มีความฉลาดรอบรู้ ประกอบอาชีพที่มีคนนับหน้าถือตา ส่วนตัวละครหลักอีกตัวก็มักเป็นตัวละครที่มีความอ่อนด้อยกว่า คือ เป็นเด็ก เป็นผู้หญิง เป็นคนผิวสี ซึ่งเป็นการสื่อสารและถ่ายทอดความหมายผ่านการออกแบบและคัดเลือกนักแสดงได้อย่างชัดเจน

5.2.5 การร่วมเป็นนักแสดงในภาพยนตร์ของตัวเอง (Cameo Character)

อีกเทคนิคในการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน คือ การร่วมแสดงในภาพยนตร์ทุกเรื่องของเขา แต่การแสดงนั้นจะเป็นการแสดงในฉากสั้นๆ เพียงเพื่อต้องการแสดงออกถึงความคิดเห็นส่วนตัวบางอย่าง เพื่อเสียดสีหรือหยอกล้อกันคนดู มีเพียงเรื่องเดียวที่เขามาเป็นหนึ่งในนักแสดงนำอย่างเต็มตัว คือในภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* ด้วยเหตุผลที่เขากล่าวในหนังสือเรื่อง *The Man Who Heard Voices : Or, How M. Night Shyamalan Risked His Career on a Fairy Tale* ของไมเคิล แบบเบอร์เกอร์ ว่า

ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่เป็นตัวเขามากที่สุด เขาจึงต้องการที่จะเป็นคนสื่อสารมันออกมาด้วยตัวเอง

จากการได้ชมผลงานของเขาและการร่วมแสดงในภาพยนตร์ทุกเรื่องของตัวเองหลายคนอาจจะบอกว่าเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ลอกเลียนวิธีการนี้มาจากราชาหนังเข่าขวัญอัลเฟรด ฮิตช์ค็อก ซึ่งเขาก็ไม่ได้ปฏิเสธและกลับบอกว่าเขาชื่นชอบในผลงานของอัลเฟรด ฮิตช์ค็อกเป็นอย่างมาก ซึ่งคงไม่แปลกหากเราชื่นชอบใครแล้วได้รับแรงบันดาลใจจากเขา หรือผลงานของเขาได้ส่งผลกระทบต่อผลงานของเราบ้าง ตรงจุดนี้เองที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานได้หยิบยืมเทคนิคการร่วมเป็นนักแสดงในภาพยนตร์ของเขาทุกเรื่อง เฉกเช่นเดียวกับอัลเฟรด ฮิตช์ค็อกหนึ่งในผู้กำกับที่เขาชื่นชอบ

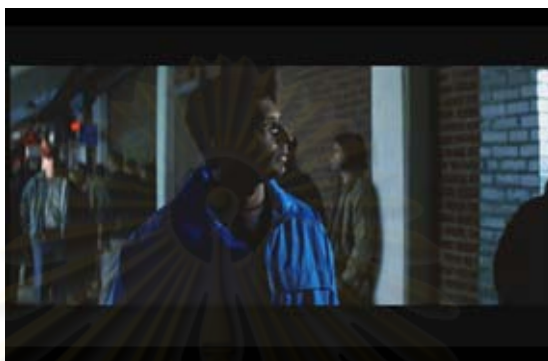
ในภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* เขาได้ร่วมแสดงเป็นแพทย์ ในฉากที่โคล เซียร์ไปร่วมงานวันเกิดเพื่อนและถูกทำร้ายจากวิญญาณทาสรับใช้ที่ขโมยมาและถูกขังไว้ในห้องจนตาย ฉากนี้เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน เล่นเป็น ดร.ฮิลล์ (Dr.Hill) ซึ่งพบว่าโคล เซียร์มีรอยขีดข่วนตามร่างกาย โดยเขาคิดว่าอาจเป็นฝีมือแม่ของเด็กและแนะนำให้เธอคุยกับนักสังคมสงเคราะห์ เขาเป็นตัวกระตุ้นทำให้แม่ของโคล เซียร์เกิดความเครียดมากขึ้นกับปัญหาที่ลูกชายของเธอกำลังเผชิญอยู่



ภาพที่ 5.160 เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานในบทดร.ฮิลล์ แพทย์ที่คิดว่าแม่เป็นคนทำร้ายโคล เซียร์
ในภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* (พ.ศ.2542)

ภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* เขาได้เล่นเป็นคนค้ายาเสพติดที่นำยามาขายในสนามกีฬาที่เดวิด ดันน์ พระเอกของเรื่องทำหน้าที่เป็นพนักงานรักษาความปลอดภัยอยู่ เดวิดเห็นภาพจากความสามารถอ่านใจของเขาผ่านการเดินชนกันเพียงเบาๆว่าชายคนนี้มียาเสพติดได้ในครอบครอง เดวิดขอตรวจค้นตัวเขา เดวิดคิดว่าหากเขาพบยาเสพติดในตัวชายคนนี้จริง มันก็จะเป็นหลักฐานยืนยันว่าเขามีความสามารถพิเศษในการอ่านใจคนจริงๆ แต่แล้วเขาก็ไม่พบอะไร

ในตัวชายคนนี้ เพราะมันเป็นเหมือนการมองเห็นภาพอดีตของชายคนนั้น แต่วันนี้เขาไม่ได้พกยาเสพติดไว้กับตัว เดวิดเลยกลับไปคิดว่าเรื่องยอมนุษย์นั้นไม่ใช่เรื่องจริง เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานในบทคนค้ายาเสพติดนี้เป็นเหมือนหนึ่งในความหวังหรือหลักฐานอันหนึ่งของเดวิดที่จะทำให้เขาเชื่อหรือไม่เชื่อว่าเขาเป็นยอมนุษย์



ภาพที่ 5.161 เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานในบทคนค้ายาเสพติดที่รอดพ้นจากการจับกุมของเดวิด ดันน์
ในภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* (พ.ศ.2543)

ในภาพยนตร์เรื่อง *Signs* เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานได้เลือกเล่นบทที่เด่นกว่าทั้งสองเรื่องแรก เขาเล่นเป็นเรย์ เรดตี้ สัตวแพทย์ผู้คร่ำหวอดชีวิตภรรยาของเกรแฮม เฮสจากการเมาแล้วขับ เขาเป็นคนที่เกรแฮมจงเกลียดจงชังมาตลอดทั้งเรื่อง แต่สุดท้ายเขาก็เป็นกุญแจสำคัญที่ชี้ทางสว่างให้กับเกรแฮม เขาบอกแก่นของภาพยนตร์เรื่องนี้กับเกรแฮมว่าทุกอย่างไม่ใช่เรื่องบังเอิญ แต่มันถูกกำหนดไว้แล้วและเขาก็ได้บอกถึงจุดอ่อนของมนุษย์ต่างดาว จนนำไปสู่การช่วยเหลือชีวิตลูกชายของเขาไว้ได้



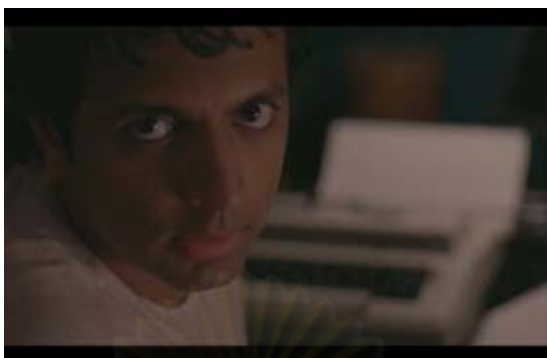
ภาพที่ 5.162 เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานในบทเรย์ เรดตี้ สัตวแพทย์ที่เผลอลหลับในขณะขับรถ
จนได้คร่ำหวอดชีวิตภรรยาของเกรแฮม เฮสในภาพยนตร์เรื่อง *Signs* (พ.ศ.2545)

ส่วนภาพยนตร์เรื่อง *The Village* เขาเลือกรับบทเป็น หัวหน้าพนักงานรักษาความปลอดภัยของอุทยานที่นั้งอยู่ที่โต๊ะ เขาปรากฏตัวในช่วงสุดท้ายของเรื่อง ในตอนที่ไอวีหนีออกมาจากป่าได้แล้วเขาก็ได้พบกับพนักงานรักษาความปลอดภัยที่ลาดตระเวนอยู่ เธอบอกว่าเธอต้องการยาและเขาแอบพาเธอมาที่จุดตรวจ บทบาทที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเลือก เป็นหนึ่งในตัวละครปมของเรื่องราวเพื่อสร้างความเป็นเหตุเป็นผลว่าที่เราไม่เคยเห็นเครื่องบินและไม่เห็นใครเข้าไปอยู่กับชาวบ้าน เพราะทุกอย่างถูกวางแผนไว้อย่างรัดกุม มีการจ้างพนักงานรักษาความปลอดภัย ตัดสินบนห้ามเครื่องบินบินเข้าบริเวณนั้นเพื่อไม่ให้คนภายนอกเข้าไปอยู่กับชาวบ้านและไม่ให้คนรุ่นใหม่ของหมู่บ้านรู้เรื่องการสร้างหมู่บ้านปลอมๆ ขึ้น เขาเป็นตัวสะท้อนความโหดร้ายและการไม่สนใจคนอื่นนอกจากตัวเองของสังคมจากการที่เขาอ่านหนังสือพิมพ์และฟังวิทยุที่เต็มไปด้วยข่าวอาชญากรรม และกำชับให้พนักงานรักษาความปลอดภัยที่ช่วยไอวีไว้ว่าห้ามพูดกับใครและไม่ต้องไปอยากรู้เรื่องอะไร แค่ทำหน้าที่ที่ตัวเองได้รับให้ดีที่สุด เหมือนกับความเป็นจริงใจสังคมปัจจุบันที่ทำร้ายกันและไม่สนใจช่วยเหลือกัน สนใจแค่ตัวเอง



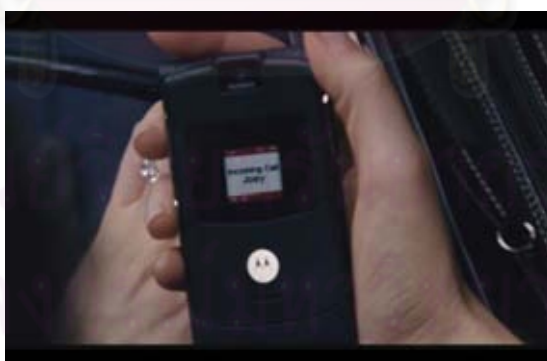
ภาพที่ 5.163 เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานในบทหัวหน้าพนักงานรักษาความปลอดภัยที่ไม่สนใจโลกภายนอก ในภาพยนตร์เรื่อง *The Village* (พ.ศ.2547)

ในภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานได้เลือกรับบทเด่นมากในภาพยนตร์เรื่องนี้ เขาไม่ได้แค่ปรากฏตัวแค่บางฉากเหมือนกับภาพยนตร์เรื่องอื่นๆของเขา แต่ในเรื่องนี้เขารับบทเป็นตัวละครหลักที่ปรากฏตัวตลอดทั้งเรื่อง เขารับบทเป็น วิค แรน นักเขียนหนังสือที่คิดว่าตัวเองไม่มีค่าอะไรที่ได้มารู้จักจากคำพยากรณ์ของสตอรี ผู้เป็นพรายน้ำว่าในอนาคตหนังสือที่เขาเขียนจะสร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับโลกนี้ จะมีเด็กชายที่ได้อ่านหนังสือของเขาทำให้โลกนี้ดีขึ้นและจะยกย่องเขา แต่เขาก็ได้รู้ว่าความสำเร็จในการเปลี่ยนแปลงโลกของเขานี้ก็ต่อแลกมาซึ่งชีวิตของเขาเช่นกัน บทบาทนี้ได้แสดงความต้องการเปลี่ยนแปลงโลกไปสู่สิ่งที่ดีขึ้นอย่างแรงกล้าของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน



ภาพที่ 5.164 เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานในบทวิก แรน ชายที่จะเขียนหนังสือเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับโลก แต่มันก็ต้องแลกมาด้วยชีวิตของเขาเอง ในภาพยนตร์เรื่อง *Lady in the Water* (พ.ศ.2549)

ส่วนในภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* เขาไม่ได้ปรากฏตัวในภาพยนตร์เรื่องนี้เลย โดยเขาเลือกปรากฏแค่เสียงในการโทรศัพท์หาอัลม่า เขาเลือกรับบทเป็นชาย ชื่อโจอี้ที่กำลังเข้ามาเป็นมือที่สามระหว่างเอลเลียตและอัลม่า มัวร์ เขาเป็นชายที่เธอเหมือนจะหลงคบเล่นๆ ไม่ได้คิดอะไร ทั้งที่เธอแต่งงานแล้ว แต่โจอี้ก็ยังโทรหาเธอตลอดเวลาในช่วงต้นเรื่อง ซึ่งตัวโจอี้เองที่สร้างความสับสนภายในจิตใจให้กับอัลม่าว่าเธอกำลังรู้สึกอย่างไรกันแน่กับชีวิตสมรสของเธอ แต่สุดท้ายเธอก็ได้สารภาพกับสามีของเธอว่าเธอได้รู้จักกับโจอี้เป็นความพลั้งเผลอและเธอเสียใจ ซึ่ง เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเป็นเหมือนบ่อเกิดของความขัดแย้งในภาพยนตร์เรื่องนี้



ภาพที่ 5.165 เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานในบทโจอี้ ชายที่เข้ามาแทรกกระหว่างความสัมพันธ์ของเอลเลียตและอัลม่า ในภาพยนตร์เรื่อง *The Happening* (พ.ศ.2551)

ตารางที่ 5.5 บทบาทที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานได้ร่วมแสดงในภาพยนตร์ของเขา

ชื่อภาพยนตร์	บทบาทที่ร่วมแสดง
<i>The Sixth Sense</i> (1999)	ดร. ฮิลล์ (แพทย์)
<i>Unbreakable</i> (2000)	คนค้ายาเสพติดในสนามกีฬา
<i>Signs</i> (2002)	เรย์ เรดดี (สัตวแพทย์)
<i>The Village</i> (2004)	หัวหน้าพนักงานรักษาความปลอดภัย
<i>Lady in the Water</i> (2006)	วิก แรน (นักเขียนหนังสือ)
<i>The Happening</i> (2008)	โจอี้ (ชายหนุ่มที่เข้ามาติดพันอัลมา)

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมักเลือกบทบาทที่บอกเล่าเรื่องราวที่สำคัญในภาพยนตร์ของเขา ไม่ว่าจะเป็นตัวบอกแก่นเรื่อง ตัวสร้างความขัดแย้งของเรื่อง ตัวสะท้อนสังคม หรือแม้กระทั่งตัวสะท้อนตัวตนของเขาเอง นอกจากนี้เขาจะสื่อสารตัวตนของเขาออกมาผ่านการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แล้ว เขายังอยากให้เห็นชัดเจนยิ่งขึ้นด้วยการสื่อสารมันออกมาจากการบอกเล่าโดยตรงด้วยตัวเขาเองด้วย

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากตัวบท (Textual Analysis) ของภาพยนตร์แนวนาฏกรรมระทึกขวัญที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเป็นผู้เขียนบท ผู้กำกับและผู้ควบคุมการผลิตทั้ง 6 เรื่อง รวมทั้งการวิจัยเอกสารและการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ ซึ่งได้แก่ นักเขียนอิสระนักเขียนบท ผู้กำกับ ผู้ตัดต่อ ผู้ควบคุมการผลิตและอาจารย์คณะนิเทศศาสตร์และสื่อสารมวลชน จำนวน 5 คน ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภูมิหลัง แรงบันดาลใจ และวิธีการเล่าเรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน โดยใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่อง แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยา แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการวิเคราะห์แนวเรื่องและแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์เป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์

6.1 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาสามารถสรุปผลการวิจัยได้ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

6.1.1 ภูมิหลังและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

6.1.1.1 ภูมิหลัง

6.1.1.1.1 วัยเด็ก : วัยแห่งความเชื่อและศรัทธา

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเป็นเด็กชายชาวอินเดียที่อาศัยอยู่ในประเทศอเมริกาตั้งแต่อายุได้ 6 สัปดาห์ เขาเติบโตขึ้นมาพร้อมกับความต้องการสร้างภาพยนตร์ หลังจากได้ชมภาพยนตร์เรื่อง *Star Wars* และได้อ่านหนังสือชื่อ "*Spike's Gotta Have It*" เขาก็ได้สร้างภาพยนตร์สั้นๆ ล้อเลียนวิดีโอซูเปอร์ฮีของพ่อ จึงทำให้เขากลายเป็นผู้กำกับตั้งแต่สมัยเด็ก ทั้งที่สมาชิกในครอบครัว 14 คน ซึ่งรวมถึงพ่อและแม่ของเขาประกอบอาชีพทางการแพทย์ แต่เขาก็มีความชัดเจนต่อความต้องการของตัวเองถึงแม้จะถูกกดดันจากพ่อที่ต้องการให้เขาเติบโตขึ้นมาเป็นแพทย์เช่นเดียวกับสมาชิกคนอื่นๆ ในครอบครัว ซึ่งช่วงชีวิตในวัยเด็กอายุประมาณ 10-12 ปี เป็นช่วงวัยที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานรักและหลงใหลที่สุด เขากล่าวในบทสัมภาษณ์ 5 นาทีกับเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ผู้เขียนบทและผู้กำกับภาพยนตร์ ซึ่งสัมภาษณ์โดย จูเลีย ฟิลลิปส์ สำนักข่าว

รอยเตอร์สเมื่อ วันที่ 31 พฤษภาคม 2551 ว่า “มันเป็นช่วงอายุที่เรื่องของภาพยนตร์มาวนเวียนอยู่ในหัวของเขา เป็นช่วงอายุที่เขากำลังจะเลิกเชื่อมั่นศรัทธาในสิ่งต่างๆ เป็นช่วงวัยที่เขารับรู้เรื่องราวเกี่ยวกับโลกใบนี้มากพอ แต่ทุกอย่างรอบตัวเขาก็ยังคงดูเหมือนเป็นเวทย์มนต์และมีความเป็นไปได้ อยู่เสมอ” ช่วงวัยนี้ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเป็นช่วงเวลาพิเศษที่เขาบ่มเพาะความรู้ที่ศรัทธาและ ประสบการณ์ซึ่งส่งผลถึงการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเขาในเวลาต่อมา

6.1.1.1.1 วัยรุ่น : วัยแห่งการค้นหา

ช่วงวัยรุ่น เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเริ่มชัดเจนในสิ่งที่เขาต้องการในชีวิต จากการเติบโตขึ้นมาในครอบครัวแพทย์และถูกมุ่งหวังให้ดำเนินรอยตามอาชีพของครอบครัว เมื่อเขามีอายุครบ 17 ปี เขาได้สร้างภาพยนตร์ส่วนตัวไปแล้วถึง 45 เรื่อง เขาได้สร้างความประหลาดใจอย่างมากให้กับครอบครัวโดยการขอเข้าเรียนที่โรงเรียนทางด้านศิลปะเพื่อที่จะเป็นนักสร้างภาพยนตร์ เขาค้นหาความหมายของชีวิต เรียนรู้สิ่งต่างๆ ทดลองทำสิ่งที่เขาคิดว่าถูกต้องและพอใจ เขาได้สร้างภาพยนตร์ทุนต่ำ 2 เรื่อง ซึ่งก็เป็นเรื่องราวที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวเขาเอง แต่ก็ซ่อนแก่นความคิดในการค้นหาความหมายของชีวิตอยู่ในผลงานของเขาทั้ง 2 เรื่อง ซึ่งสามารถพูดได้ว่า ผลงานของแต่ละช่วงชีวิตของเขาเป็นการสะท้อนให้เห็นพัฒนาการของตัวตนของเขา ถึงแม้ภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องของเขาจะไม่ประสบความสำเร็จทางด้านรายได้ แต่มันก็เป็นการเริ่มต้นก้าวใหญ่ที่ทำให้เขารู้ว่าความจริงว่าเขาไม่ได้ต้องการสร้างภาพยนตร์ทางเลือก แต่เขาต้องการสร้างภาพยนตร์เพื่อคนหมู่มาก

6.1.1.1.2 วัยผู้ใหญ่ : วัยแห่งการค้นพบ

เขาได้ค้นพบว่าเขาต้องการสร้างภาพยนตร์เพื่อคนหมู่มากและเขาก็มีแก่นเรื่องประจำตัวที่เขาเชื่อสัตย์และยึดมั่นในการนำเสนอเป็นอย่างมาก สิ่งที่เขานำเสนอให้กับคนดูของเขา คือสิ่งที่เขาได้เรียนรู้มาจากการใช้ชีวิตของเขาเอง ซึ่งก็คือแนวคิดที่ว่า ชีวิตของคนเราสามารถดำเนินไปอย่างมีจุดประสงค์และความหมายที่ยิ่งใหญ่ได้อย่างไรบ้าง เขาเชื่อว่าคนเราเกิดมาเพื่อจุดประสงค์อะไรบางอย่างซึ่งเราควรจะค้นพบมันและทำมันให้ดีเพื่อส่งต่อความดีเหล่านั้นไปยังผู้อื่น นั่นเป็นสิ่งที่เขาค้นพบและยืนยันที่จะสื่อสารถึงคนดูผ่านทางภาพยนตร์ทุกเรื่องของเขาและหวังว่ามันจะซึมเข้าไปในใจของคนดูและสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ยิ่งใหญ่สักวันหนึ่ง

6.1.1.2 แรงบันดาลใจและแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงาน

แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน เกิดจากประเด็นต่างๆ ดังนี้

- การเป็นคนอินเดียน-อเมริกัน ซึ่งการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมนี้กลายเป็นเอกลักษณ์ที่ทำให้เขามีความแตกต่างทางด้านความเชื่อ ทัศนคติและมุมมองในการสร้างสรรค์ผลงานในวงการภาพยนตร์ฮอลลีวูด
 - การได้รับการปลูกฝังเรื่องวิทยาศาสตร์ตั้งแต่เด็ก เนื่องจากการมีพ่อแม่และสมาชิกในครอบครัวอีก 12 คนประกอบอาชีพทางด้านแพทย์ อีกทั้งการซึ่งนำความสนใจทางวิทยาศาสตร์โดยมุ่งหวังจะให้มันเป็นแพทย์ตามรอยครอบครัว เขาจึงได้รับการปลูกฝังให้คิดและทำทุกอย่างด้วยความเป็นเหตุเป็นผลตามหลักวิทยาศาสตร์ และความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ก็ได้กลายมาเป็นฐานข้อมูลและแรงบันดาลใจให้การสร้างสรรค์ผลงานของเขาในภายหลัง
 - การมีประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องเหนือธรรมชาติ จากเรื่องการเมืองเพื่อนเป็นวิญญาณและการได้ตายแล้วเกิดใหม่ในตอนเด็กหรือการได้ยินเสียงอะไรบางอย่างพูดกับเขาอยู่เสมอ ประสบการณ์เหนือธรรมชาติเหล่านี้ต่างหล่อหลอมเป็นแรงบันดาลใจที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานของเขา
 - ความชอบส่วนตัว เขามักได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจากสิ่งใกล้ตัวหรือสิ่งที่เขาชอบ เพราะหากคนเราทำอะไรที่เรารักหรือสนใจ เราก็ย่อมเป็นคนที่มีชีวิตที่สุด ทำให้เกิดความละเอียดลึกซึ้งในการสร้างสรรค์ผลงานและเราก็จะอดทนอยู่กับมันได้ ไม่ว่าจะเจออุปสรรคมากมายร้ายแรงเท่าไร
 - การได้เรียนรู้จากการได้เข้าเรียนด้านศิลปศาสตร์ วิชาเอกภาพยนตร์ ที่มหาวิทยาลัยนิวยอร์ก โดยการได้รับการอบรมเฉพาะความรู้ ทัศนคติและประสบการณ์จากอาจารย์ทางด้านภาพยนตร์โดยตรงย่อมเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานของเขาอย่างหลีกเลี่ยงมิได้
 - ความชื่นชอบในผลงานผู้กำกับคนอื่น ๆ การที่เขาชื่นชอบในตัวสตีเวน สปีลเบิร์ก จอร์จ ลูคัสและอัลเฟรด ฮิตช์ค็อก ผลงานของเขาจึงได้รับอิทธิพลจากเอกลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานในแบบของผู้กำกับที่เขาชื่นชอบทั้งหลายเหล่านี้
- โดยประเด็นทั้งหลายที่กล่าวมาข้างต้นต่างเป็นแรงบันดาลใจสำคัญในการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลา ดังจะสะท้อนให้เห็นได้อย่างชัดเจนทั้งจากแก่นเรื่อง ฉาก เหตุการณ์ต่างๆ ตัวละคร ฯลฯ ที่ปรากฏในผลงานของเขา

6.1.1.3 พัฒนาการในการสร้างสรรค์ผลงาน

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเริ่มก้าวเข้าสู่วงการภาพยนตร์จากการได้ชมภาพยนตร์เรื่อง *Star Wars* และการได้อ่านหนังสือชื่อ *Spike's Gotta Have It* หลังจากนั้นก็มีแรงบันดาลใจในการทดลองสร้างภาพยนตร์จากกล่องซูเปอร์เอทของพ่อ นี่คือนักแรงบันดาลใจแรกในการสร้างสรรค์ผลงานของเขา โดยเขาเริ่มค้นหาความชอบ ค้นหาตัวตน โดยการลองผิดลองถูกตามแบบของวัยรุ่น แต่เมื่อค้นพบสิ่งที่รักและศรัทธา เขาก็ยืนยันที่จะนำเสนอและสื่อสารสิ่งเหล่านั้นออกมา โดยหวังว่าจะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในโลกใบนี้ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานได้สร้างผลงานที่แสดงออกถึงตัวตนของเขาในยุคแรกเริ่ม เพราะคนส่วนใหญ่ เมื่อเราต้องการจะสร้างผลงานเรื่องแรกก็มักจะเลือกนำเสนอเรื่องราวที่เราารู้ดีมากที่สุด ซึ่งก็คือเรื่องของตัวเราเอง แต่ในภายหลัง ผลงานของเขามีความเป็นอภิปรายมากขึ้นเรื่อยๆจนส่งผลให้ได้รับความนิยมน้อยลง เพราะคนดูไม่สามารถเข้าใจสิ่งที่เขาต้องการนำเสนอได้ลึกซึ้งเท่ากับสิ่งที่เขาต้องการสื่อสาร การดูภาพยนตร์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานจึงเป็นเรื่องที่ยากขึ้น ซึ่งเขาก็รู้ปัญหานี้เป็นอย่างดีและนำมาปรับปรุงให้ภาพยนตร์เรื่องล่าสุดของเขา (*The Happening*) สามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น

6.1.2 วิธีการเล่าเรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ประกอบสร้างขึ้นจากองค์ประกอบใหญ่ๆ 2 ประการ คือ

ส่วนที่ 1 กลวิธีการนำเสนอเรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

ส่วนที่ 2 การสร้างสรรค์ด้านเทคนิคในภาพยนตร์แนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

ส่วนที่ 1 กลวิธีการนำเสนอเรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมาจากองค์ประกอบ 9 ประการ ดังนี้

1.1 ที่มาของเรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญ : ศิลปะเป็นเงาสะท้อนของศิลปิน

ที่มาของเรื่องราวแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานล้วนแล้วแต่มีแรงบันดาลใจมาจากประสบการณ์ชีวิตของตัวเอง ความสนใจส่วนตัวและประเด็นปัญหาทางสังคมที่เขาต้องการตีแผ่ ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นสิ่งที่สะท้อนความคิด ความเชื่อและทัศนคติของเขา ซึ่งเขาได้ค้นพบการนำเสนอเรื่องราวเหนือธรรมชาติที่ตอบโจทย์สิ่งที่เขาต้องการนำเสนอ โดยสามารถ

ดึงดูดใจคนดูจากความน่าสะพรึงกลัวของภาพยนตร์แนวระทึกขวัญและสร้างความประทับใจให้กับคนดูจากความซาบซึ้งในการเสพยนาฏกรรมไปพร้อมๆกัน

1.2 โครงเรื่อง (Plot) และโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure) : เส้นเรื่อง 2 เส้น กับวิกฤต 2 ชั้น

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมีเอกลักษณ์ในการสร้างโครงเรื่องและการเล่าเรื่อง เขามักเปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์โหดร้ายหรือเหตุการณ์ที่เป็นต้นเหตุของเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่องนี้ทั้งหมด โดยใช้เรื่องของครอบครัว เรื่องความรักหรือเรื่องสภาวะจิตใจ อารมณ์ ความรู้สึกของมนุษย์ในการค้นหาตัวตนเป็นโครงเรื่องหลักและใช้เรื่องของสิ่งเหนือธรรมชาติที่ไม่สามารถอธิบายได้ด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์หรือความล้มเหลวของวิทยาศาสตร์เป็นโครงเรื่องรองซึ่งช่วยเป็นอุปสรรคที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว และเป็นหนทางให้ตัวละครค้นพบตัวตนอย่างมีคุณค่า

เขาปูเรื่องราวผูกปมไว้ตลอดทางซึ่งเป็นสิ่งที่สร้างความอยากรู้อยากเห็นให้กับคนดู โดยการวางเส้นเรื่องไว้ 2 เส้นแต่มีความกลมกลืนกันจนแทบจะแยกไม่ออก ซึ่งทั้ง 2 เส้นเรื่องนี้ จะถึงจุดวิกฤตในเวลาที่ได้เดียวกัน ทำให้สามารถระทึกอารมณ์คนดูได้เข้มข้นและต่อเนื่อง โดยเชื่อว่าการสื่อสารและการร่วมมือร่วมใจกันจะนำไปสู่ความสำเร็จและสุขนาฏกรรมในตอนจบ

เมื่อเรื่องราวทุกอย่างได้รับการคลี่คลาย คนดูก็ต้องประหลาดใจกับความจริงที่ถูกเปิดเผยในภาพยนตร์ทุกเรื่องของเขาที่มักมีการหักมุมหรือหลอกคนดูแต่มีเหตุผลรองรับที่สมเหตุสมผล ซึ่งทำให้คนดูประทับใจ ทำใจยอมรับกับการถูกหลอกนั้นได้และติดใจจนอยากกลับเข้ามาให้เขาหลอกอีกเพื่อสร้างความตื่นเต้นจากการหลุดพ้นเพียงชั่วคราวในโรงภาพยนตร์ ซึ่งวิธีการสร้างโครงเรื่องทั้งหลายที่ได้กล่าวมาข้างต้นก็ต่างเป็นส่วนผสมที่ลงตัวในการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

1.3 ความขัดแย้ง (Conflict) : ต่อสู้กับสิ่งเหนือธรรมชาติ

ผลงานของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมีการสร้างความขัดแย้งในทุกรูปแบบในภาพยนตร์แต่ละเรื่องของเขาในแบบที่แตกต่างกันไป เพื่อสร้างความเข้มข้นให้กับเรื่องราว ทั้งความขัดแย้งระหว่างตัวละคร ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับพลังภายนอก ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครเอง แต่ความขัดแย้งที่เป็นจุดเด่นของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน คือ ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสิ่งเหนือธรรมชาติ ซึ่งการได้เผชิญกับเรื่องเหนือธรรมชาติของนี่เองที่ช่วยสร้างความน่าสะพรึงกลัวและสร้างความหมายให้กับชีวิตของตัวละคร โดยความขัดแย้งที่เกิดขึ้นนั้นเป็นสิ่งที่มนุษย์หรือตัวละครหลีกเลี่ยงไม่ได้ มีการสร้างตัวละครทั้งตัวที่เริ่มจากความเชื่อในสิ่งเหนือ

ธรรมชาติและตัวละครที่ไม่เชื่อในสิ่งเหนือธรรมชาติ แต่บทสรุปของเรื่องก็ทำให้ผู้ว่ามนุษย์ต้องทำใจยอมรับสิ่งเหนือธรรมชาติเหล่านั้นโดยไม่มีทางเลือกเลยได้ เพราะสิ่งเหนือธรรมชาติมีอยู่จริง

1.4 ตัวละคร (Character) : สร้างความเป็นนาฏกรรม

ตัวละครของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานก็เป็นอีกสิ่งสะท้อนหนึ่งที่ชัดเจนของตัวเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเอง การออกแบบลักษณะตัวละครของเขาก็ได้รับแรงบันดาลใจมาจากตัวเขา โดยเขามักสร้างตัวละครที่ค่อนข้างเป็นแบบแผนไปในทิศทางเดียวกัน เช่น ตัวละครหลักตัวหนึ่งต้องเป็นเด็ก ซึ่งเกิดจากความผูกพันกับช่วงวัยเด็กของเขาและความต้องการสื่อสารถึงความศรัทธาที่บริสุทธิ์ ซึ่งเป็นช่องทางสื่อสารแก่นเรื่องของเขาได้ตรงประเด็นและชัดเจนมากขึ้น ตัวละครของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมักมีความผิดปกติไม่ทางกายก็ทางใจ เพราะเขาต้องการสื่อสารว่าในความผิดปกตินี้เป็นสิ่งที่ถูกกำหนดมาแล้วเพื่อจุดประสงค์บางอย่างที่ดี ตัวละครในภาพยนตร์ของเขาไม่ประสบความสำเร็จในชีวิตครอบครัว ซึ่งเป็นตัวช่วยสร้างความสะเทือนใจและสร้างอารมณ์ร่วมให้กับคนดูได้ง่ายขึ้น หากคนดูได้ทราบเบื้องหลังของตัวละครว่าเขาไม่ประสบความสำเร็จในชีวิตรักหรือได้รับความสูญเสีย

นอกจากนี้ตัวละครหลัก 2 ตัวของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมักถูกกำหนดให้ตัวหนึ่งเป็นตัวละครที่เป็นผู้รู้ และตัวละครอีกตัวหนึ่งเป็นผู้ไม่รู้ ซึ่งผู้รู้อาจชี้แนวทางให้กับตัวละครที่ไม่รู้ ตั้งแต่ต้นหรือตอนท้ายเรื่อง และตัวละครที่เป็นผู้ไม่รู้ก็จะต้องค้นพบความหมายของชีวิต การออกแบบตัวละครของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานส่งผลเป็นอย่างยิ่งต่ออารมณ์และความรู้สึกของคนดู โดยทำให้คนดูเข้าใจเรื่องราวต่างๆ ได้ง่ายและลึกซึ้งขึ้น รวมทั้งเอาตัวเองเข้าไปมีส่วนร่วมกับตัวละครได้อย่างเต็มที่

1.5 แก่นความคิด (Theme) : ทุกคนเกิดมาเพื่อจุดมุ่งหมายบางอย่าง

แก่นความคิดของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมีความชัดเจนอย่างมากและได้รับการสื่อสารออกมาในแนวทางเดียวกันในภาพยนตร์ทุกเรื่องของเขา ซึ่งมีแก่นความคิดว่า “ชีวิตของคนเราสามารถดำเนินไปอย่างมีจุดประสงค์และความหมายที่ยิ่งใหญ่ได้” เขาเชื่อในความเป็นมนุษย์ ศรัทธาในสิ่งที่เบื้องบนกำหนดมาและความต้องการให้ใช้ความพิเศษที่ถูกกำหนดมานั้นเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีให้กับโลกใบนี้

1.6 ฉาก (Setting) : ฟิลาเดลเฟียสะท้อนสังคมอเมริกัน

ฉากในภาพยนตร์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานทั้ง 6 เรื่องล้วนแล้วแต่เป็นฉากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเมืองฟิลาเดลเฟียทั้งสิ้น ซึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นตัวตนของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานที่มีความผูกพันกับเมืองแห่งนี้ โดยฟิลาเดลเฟียที่เคยเป็นเมืองหลวงและมีประวัติศาสตร์ที่สำคัญและยาวนานต่อชนชาติอเมริกันอย่างมากมาย เช่น การปฏิวัติและการประกาศอิสรภาพของประเทศอเมริกา ทำให้สามารถใช้เมืองแห่งนี้เป็นภาพตัวแทนของสังคมอเมริกันได้

ฉากในการสร้างสรรค์ผลงานของเขามักเป็นฉากบ้านและห้องใต้ดิน ซึ่งเป็นพื้นที่ส่วนตัวของคนทุกคน ตัวละครจึงสามารถแสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกให้คนดูมีความรู้สึกร่วมไปด้วยได้อย่างเต็มที่

1.7 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) : มองผ่านสายตาของ “ผู้ไม่รู้”

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมักใช้มุมมองการเล่าเรื่องผ่านสายตาของตัวเองในภาพยนตร์ทุกเรื่องของเขา คนดูจะได้รู้เรื่องราวต่างๆพร้อมกับตัวละครหลักตัวหนึ่งที่ไม่รู้เรื่องราวความเป็นจริงตั้งแต่ต้นและทำให้คนดูมีความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครตัวนั้น และเมื่อความลับบางอย่างถูกเปิดเผยก็จะทำให้คนดูรู้สึกประหลาดใจและประทับใจไปพร้อมๆกับตัวละคร

1.8 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) : ทุกอย่างในกรอบภาพไม่ใช่เรื่องบังเอิญ

ผลงานการสร้างสรรค์เรื่องแนวทริลเลอร์ที่ขงัวญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานจะใช้สัญลักษณ์พิเศษในการสื่อความหมาย เขาให้ความสำคัญกับรายละเอียดทุกอย่างที่ปรากฏในกรอบภาพ เพราะเขานิยมการสื่อสารเรื่องราวผ่านภาพ ดังนั้นเรื่องของสอหดแทรกสัญลักษณ์ทุกอย่างเข้าไปในกรอบภาพจึงเป็นเรื่องที่สำคัญมากสำหรับเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน สัญลักษณ์ที่เขาชอบใช้ก็ได้แก่ ประตูหน้าต่างที่เป็นตัวแบ่งแยกความสัมพันธ์หรือภาวะต่างๆ การใช้น้ำที่เป็นทั้งสัญลักษณ์แทนการมีชีวิตอยู่และความตาย การใช้ไฟฉายเป็นสิ่งที่ปกป้องตัวละครจากภัยอันตราย การใช้สื่อเป็นตัวบอกกล่าวเรื่องราวความเป็นจริง การใช้แหวนบงบอกสถานะของชีวิตสมรส ฯลฯ ซึ่งเขาได้สอดแทรกสัญลักษณ์ไว้ตลอดทั้งเรื่อง โดยเป็นมุมมองส่วนตัวที่แล้วแต่การตีความของแต่ละบุคคล บางคนอาจมองเห็นสัญลักษณ์นั้น แต่บางคนก็อาจมองไม่เห็น แต่มันก็สามารถกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกของคนดูได้โดยไม่รู้ตัว

1.9 การใช้สี : สื่อข้อความหมาย

เอ็ม. ไนท์ ซยามาลานมักชอบใช้สีในการสื่อความหมายที่แฝงซ่อนอยู่ ภาพยนตร์ของเขาส่วนใหญ่จะเป็นโทนสีหม่นมัว ซึ่งสะท้อนให้เห็นความจริงว่าบนโลกนี้ที่ดูเศร้าหมอง หรือเป็นการสะท้อนถึงสิ่งที่เขยชาน่าเบื่อหน่ายของโลกใบนี้ แต่เขามักใช้สีสดใสจัดจ้านกับสิ่งที่เขาต้องการเน้นซึ่งก็คือ ความดีและความชั่ว โดยจะทำให้เห็นความแตกต่างของความดีและความชั่วได้อย่างชัดเจน และให้สิ่งที่อยู่รอบรอบรวมทั้งบรรยากาศเป็นสีที่มืดๆที่ไม่ดึงดูดความสนใจ สีที่เขาชอบใช้ คือ สีแดง ซึ่งมีความหมายถึงทั้งความตายและสิ่งชั่วร้าย แต่ก็มีการใช้สีแดงเป็นสีแทนสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ช่วยปกป้องตัวละครจากภยันตรายอีกด้วย ส่วนสีอื่นๆก็ถูกกำหนดความหมายตามเรื่องราวของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง

ส่วนที่ 2 การสร้างสรรค์ด้านเทคนิคในภาพยนตร์แนวนาฏกรรมระทึกขวัญของ เอ็ม. ไนท์ ซยามาลาน

2.1 การสร้างบรรยากาศด้วยภาพ

เอ็ม. ไนท์ ซยามาลานได้รับการยอมรับให้เป็นผู้กำกับที่สร้างบรรยากาศความน่ากลัวได้เก่งที่สุดคนหนึ่ง เขามักใช้ภาพต้นไม้เคลื่อนไหว ท้องฟ้า นกบินหรือลมหมุนในการสร้างบรรยากาศความน่ากลัวให้ภาพยนตร์ของเขา โดยชอบใช้ภาพโทนสีที่มืดๆ แต่ให้สีสดใสกับสิ่งที่ต้องการเน้น ภาพยนตร์ของเขามักมีจังหวะเชิงซ้ำๆเพื่อให้คนดูจดจ่อสนใจอยู่กับเรื่องราวได้อย่างเต็มที่ มีการใช้การถ่ายทำยาวแบบไม่ตัดต่อเพื่อให้คนดูรู้สึกมีส่วนร่วมในการติดตามอย่างไม่สะดุด เขามักใช้มุมกล้องที่หลากหลายและมักใช้การเคลื่อนกล้องแบบไม่ใช้อุปกรณ์ คือให้ตากล้องถือกล้องเดินหรือวิ่งตาม (Hand Held) ซึ่งจะให้ความรู้สึกเหมือนความเป็นจริงและรู้สึกได้ถึงความน่ากลัวในการถูกตาม เพราะการเคลื่อนกล้องแบบนี้ถือเป็นมุมกล้องที่ช่วยสร้างอารมณ์ร่วมให้กับคนดูได้มากที่สุด เขาชอบใช้ภาพขนาดใหญ่เพื่อสื่อให้เห็นบรรยากาศทั้งหมดและมักชอบซูมเข้าไปที่ใบหน้าขณะที่ตัวละครกำลังพูดเรื่องสำคัญหรือแสดงอารมณ์อะไรบางอย่างอยู่ มีการใช้มุมสูงเป็นเหมือนมุมมองของพระเจ้าที่บอกเรื่องราวทั้งหมดในฐานะผู้รู้ทุกสิ่ง

ในการสื่อความน่ากลัวของเอ็ม. ไนท์ ซยามาลาน มักไม่สื่อให้เห็นภาพของสิ่งนั้นชัดๆโดยตรง โดยมักใช้ภาพสะท้อนหรือเงาสะท้อนในการสื่อภาพน่ากลัวหรือใช้การทำให้เบลอหรือการโผล่มาเพียงไม่กี่วินาที ซึ่งทำให้คนดูเก็บไปจินตนาการเองและสามารถสร้างความน่ากลัวยิ่งกว่าการนำเสนอภาพเต็มๆ โดยเอ็ม. ไนท์ ซยามาลานมักชอบร่วมงานกับผู้กำกับภาพชาวญี่ปุ่นที่ชื่อ ทัก ฟุจิโมโต ซึ่งคอยดูแลเรื่องการนำเสนอผ่านภาพและเป็นอีกหนึ่งจุดแข็งในการทำงานของเขา

2.2 การสร้างบทสนทนา : คำพูดสะท้อนอารมณ์

เอ็ม. ไนท์ ซยามาลานมักใช้บทสนทนาในการบอกเรื่องราวต่างๆและสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดและเบื้องหลังของตัวละครออกมา นอกจากเขาจะนิยมสื่อสารเรื่องราวด้วยภาพแล้ว การออกแบบบทสนทนาของเขาก็มีความน่าสนใจเป็นอย่างมาก บทสนทนาของเขาสามารถสร้างความรู้สึกน่าสะพรึงกลัวและสร้างความซาบซึ้งให้กับคนดูได้เป็นอย่างดี ตัวอย่างบทสนทนาที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวและเป็นประโยคติดปากของคนจำนวนมากในเวลานั้น คือ “I see dead people” ซึ่งเป็นประโยคที่โคล เชียร์เชลยปัญหาที่เขามองเห็นวิญญาณอยู่เสมอ ให้มัลคอล์ม โครว์ได้รู้ในภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* ส่วนตัวอย่างประโยคที่สร้างความซาบซึ้งใจก็มาจากเรื่อง *The Sixth Sense* เช่นเดียวกัน คือ ฉากที่โคลบอกความจริงกับแม่ว่าเขาเห็นวิญญาณ เขาพิสูจน์โดยการยกเอาคำตอบของยายซึ่งได้มาคุยกับเขาหลังจากที่ล่องลับไปแล้ว มาเล่าให้แม่ฟัง เขากล่าวว่า “ยายบอกด้วยว่า ตอนฝั่งศพยาย แม่ถามคำถามยายข้อหนึ่ง ยากฝากบอกว่า คำตอบคือ ไม่เว้นวัน แม่ถามยายว่าจะไรครับ” แม่มองหน้าโคลด้วยน้ำตานองหน้าและคำตอบที่ระทอนกระแท่นว่า “แม่ถามว่า แม่เคยทำให้ยายภูมิใจบ้างไหม” ซึ่งตัวอย่างที่กล่าวมาเป็นเพียงส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์บทสนทนาที่สร้างความสะท้อนอารมณ์ให้กับคนดูเท่านั้น ยังมีประโยคอีกมากมายในภาพยนตร์ทุกเรื่องที่เอ็ม. ไนท์ ซยามาลานทำให้คนดูต้องรู้สึกกลัวจนขนลุกหรือซาบซึ้งใจจนถึงกับต้องหลั่งน้ำตา

2.3 คนตรีประกอบ : นักประพันธ์เพลงคู่บุญ เจมส์ นิวตัน ฮาเวิร์ด

ดนตรีประกอบก็เป็นอีกหนึ่งสิ่งที่เอ็ม. ไนท์ ซยามาลานให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะมันมีส่วนช่วยสร้างบรรยากาศและอารมณ์ความรู้สึกทั้งสุข เศร้า ตื่นเต้น น่ากลัว ฯลฯ ให้กับคนดู ด้วยความต้องการเป็นหนึ่งด้านความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเอ็ม. ไนท์ ซยามาลาน เขามักให้นักประพันธ์เพลงคู่ขวัญของเขา ซึ่งก็คือ เจมส์ นิวตัน ฮาเวิร์ดที่แต่งเพลงให้เราทุกเรื่อง ซึ่งเป็นที่รู้กันทั้งวงการภาพยนตร์ฮอลลีวูดว่าภาพยนตร์ของเขาจะต้องมีดนตรีประกอบที่แต่งขึ้นใหม่ทุกเรื่อง ไม่มีการขอยืมใช้ของเก่าของใครและดนตรีประกอบนั้นต้องช่วยเสริมบรรยากาศและอารมณ์ของเรื่องได้ดี เพราะดนตรีประกอบก็เป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่สำคัญสำหรับการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเขา

2.4 การคัดเลือกนักแสดง : นิยมทำงานร่วมกับดาราคู่บุญ

เขามักชอบร่วมงานกับนักแสดงบางคนเป็นพิเศษ เช่น บรูซ วิลลิส โจควิน ฟีนิกซ์ และไบรซ์ ดัลลัส ฮาเวิร์ดที่ต่างได้รับคัดเลือกมาเป็นนักแสดงนำในภาพยนตร์ของเขาคนละ 2 เรื่องซึ่งเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานมีเกณฑ์ในการคัดเลือกนักแสดง โดยตัวละครเอกของเขาตัวหนึ่งมักเป็นคนที่เดินทางไปตามมาตรฐานอเมริกัน คือ เป็นชายผิวขาว นับถือศาสนาคริสต์และมีความรู้ความสามารถทางด้านวิทยาศาสตร์ ส่วนตัวละครอีกตัวมักเป็นตัวละครที่เป็นคนนอกมาตรฐานความเป็นอเมริกัน เช่น เด็ก ผู้หญิง คนผิวสี เป็นต้น ซึ่งตัวละครแบบนี้จะมีความอ่อนด้อยกว่าตัวละครในแบบแรกแทบทุกทาง ส่วนอีกสาเหตุที่ทำให้เขามักร่วมงานกับนักแสดงคนเดิมๆ ก็เนื่องมาจากความพึงพอใจในการร่วมงานกับนักแสดงเหล่านั้น จากฝีมือการทำงานและความเข้าใจในรูปแบบการทำงานที่ตรงกัน

2.5 การร่วมเป็นนักแสดงในภาพยนตร์ของตัวเอง (Cameo Character)

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานได้รับอิทธิพลในการร่วมเป็นนักแสดงในภาพยนตร์ของตัวเองจากผู้กำกับที่เขาชื่นชอบซึ่งก็คือ อัลเฟรด ฮิตช์ค็อก เขามักเลือกรับบทเล็กๆ และปรากฏตัวในภาพยนตร์ทุกเรื่องของเขา แต่มีเรื่องหนึ่งที่เขาเลือกที่จะแสดงเป็นตัวละครหลัก คือ เรื่อง *Lady in the Water* โดยเขาได้รับบทเป็นนักเขียนที่รับหน้าที่เป็นผู้ส่งสารซึ่งจะต้องเขียนหนังสือเล่มหนึ่งขึ้นมา และหนังสือเล่มนั้นจะสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้นำของโลกในอนาคต อันจะยังผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีแก่โลกใบนี้ ซึ่งการร่วมแสดงในภาพยนตร์ของตัวเองของเขาเป็นกลอุบายที่ใช้หยอกล้อหรือเล่นกับคนดู หรือเพราะต้องการสื่อสารข้อความที่สำคัญอะไรบางอย่างด้วยตัวเอง

6.2 อภิปรายผลการวิจัย

ในส่วนของการอภิปรายผลการวิจัย เพื่อให้การนำเสนอผลการวิเคราะห์ภูมิหลังแรงบันดาลใจและวิธีสร้างเรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ผู้วิจัยจึงได้ทำการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจากผู้ทรงคุณวุฒิในกลุ่มวิชาชีพทางด้านภาพยนตร์และโทรทัศน์จำนวน 5 ท่าน ที่ได้ให้ทัศนะในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่นำเสนอ (Content) และวิธีการในการนำเสนอเรื่องราว (Form) ที่เป็นเอกลักษณ์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานดังนี้

จากการวิเคราะห์ภูมิหลัง แรงบันดาลใจและวิธีการสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน พบว่าการหล่อหลอมของการเป็นคนที่มิถิ์นกำเนิดมาจากซีก

โลกตะวันออกหรือประเทศอินเดีย ที่ซึ่งเป็นต้นกำเนิดของศาสนาที่สำคัญของโลกมากมาย และเป็นพื้นที่ที่ประชากรส่วนใหญ่ให้ความสำคัญต่อการนับถือเทพเจ้าและความเชื่อในสิ่งเหนือธรรมชาติ ผวนวเข้ากับการเติบโตขึ้นในซีกโลกตะวันตกหรือประเทศสหรัฐอเมริกา ที่ซึ่งให้คุณค่าและความสำคัญกับเรื่องของความรู้ทางวิทยาศาสตร์ และการให้อิสระภาพทางความคิดและการแสดงออกอย่างสูง ทั้งสองวัฒนธรรมจากสองซีกโลกนี้ดูเหมือนจะเป็นขั้วตรงข้าม แต่เอ็ม . ไนท์ ชยามาลานเด็กชายที่เกิดในอินเดีย แต่ได้มาใช้ชีวิตอยู่ที่อเมริกาตั้งแต่อายุ 6 สัปดาห์จนถึงปัจจุบัน ผลงานที่เขาสร้างสรรค์ขึ้นมาจึงได้รับส่วนผสมระหว่างสองวัฒนธรรมนี้อย่างลงตัว

เขามีพ่อแม่เป็นแพทย์ซึ่งปลูกฝังให้คิดและทำทุกสิ่งด้วยเหตุและผลทางวิทยาศาสตร์ แต่ในขณะที่เด็กคนอื่นนั้นเอง พ่อแม่ก็เป็นผู้ปลูกฝังรากเหง้าของความเชื่อ ศาสนา คติและพฤติกรรมตามแบบของคนอินเดียให้เขามาโดยตลอด ทำให้เขากลายเป็นคนอินเดียที่มีอิสรภาพทางความคิด แต่ก็เป็นคนอเมริกันที่ใฝ่รู้ในเรื่องของสิ่งเหนือธรรมชาติ และการเป็นคนอินเดียที่อยู่ในสังคมอเมริกันที่ยังคงมีการเลือกปฏิบัติและแบ่งแยกชนชาติอยู่นั้น เขาจึงได้รับการเลือกปฏิบัติและใช้ชีวิตอยู่เหมือนคนนอกที่ไม่ใช่คนอเมริกันแท้ๆ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้เขามีมุมมอง ศาสนา คติและประสบการณ์ที่แตกต่างไปจากนักสร้างสรรค์บ้านเกิดชาวอเมริกันทั่วไป ด้วยเอกลักษณ์ที่หล่อหลอมมาจากจุดกำเนิด การเลี้ยงดูและประสบการณ์ในชีวิตของเขา เขาจึงมีวิธีการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นเอกลักษณ์แสดงถึงตัวตนและได้รับการยอมรับนับถือจากคนจำนวนมากในที่สุด

จากการประมวลความคิดเห็นที่เชื่อมโยงกับผลการวิเคราะห์จากผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ จำนวน 5 ท่าน ที่ได้ให้ทัศนะในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่นำเสนอ (Content) และวิธีการในการนำเสนอเรื่องราว (Form) ที่เป็นเอกลักษณ์ของเอ็ม . ไนท์ ชยามาลานพบว่า เขาเป็นผู้สร้างภาพยนตร์ที่มีพรสวรรค์ เต็มเปี่ยมไปด้วยจินตนาการ เขามีความโดดเด่นในเรื่องของการจับประเด็นที่น่าสนใจมานำเสนอในแง่มุมที่แตกต่างซึ่งท้าทายความสนใจและความอยากรู้อยากเห็นของคนดู ดังที่แดนนี่ แบน (สัมภาษณ์เมื่อ วันที่ 6 มีนาคม พ.ศ.2552) ได้กล่าวไว้ว่า “ภาพยนตร์ทุกเรื่องของเขามีความเฉพาะตัวในเรื่องราวและสามารถเป็นประเด็นให้สังคมพูดถึงได้ง่ายและภาพยนตร์ของเขาก็ยังสามารถทำให้คนดูเกิดความรู้สึกประหลาดใจได้ อีกด้วย” ผลงานทุกเรื่องของเขาจึงถูกหล่อหลอมมาจากตัวตนและความรู้สึกนึกคิดส่วนตัวของเขา อย่างเห็นได้ชัด

ส่วนไกรสร วงศ์อนันต์ศักดิ์ (สัมภาษณ์เมื่อ วันที่ 30 มีนาคม พ.ศ.2552) ได้ให้ความเห็นว่า “จุดร่วมในภาพยนตร์ของเอ็ม . ไนท์ ชยามาลาน คือการทำทนายการพิสูจน์ ดูเหมือนว่า

จะเป็นการทำทนายที่หนักข้อขึ้นเรื่อยๆ ไม่ต้องการให้เกิดการพิสูจน์ได้ จริงๆแล้วถ้ามองตัวผู้นำเสนอ กับสิ่งที่เขาเป็น มองในมุมมองของการสร้างตัวละคร การเริ่มนำเสนอเริ่มด้วย What If ที่จะนำเสนอให้กับคนดู มีความรู้สึกว่าเขาประตประชัน เขากำลังประตประชันกับอดีตของเขา การที่เขาอาจจะไม่ได้รับการยอมรับในการคิดนอกกรอบ ที่ทำตัวแตกต่างจากครอบครัวที่คาดหวังให้เป็น แต่วิธีการของเขาจริงๆแล้วมันมีอยู่ 2 อย่างที่ดูเหมือนจะมีจุดร่วมกัน คือ ใช้วิธีการทาง วิทยาศาสตร์ แต่เหมือนวางโครงไว้ไม่ให้อธิบายได้ ให้มันเป็นปลายเปิดที่นักวิทยาศาสตร์เข้ามา อธิบายไม่ได้ เหมือนการปกป้องอะไรบางอย่าง แต่ประตประชันด้วยการตั้งสมมติฐานแบบ วิทยาศาสตร์ เหมือนถูกบังคับให้เรียนสายวิทยาศาสตร์เพื่อที่จะไปเป็นหมอหรืออะไรสักอย่าง เขา จึงซึมซับวิธีการทางวิทยาศาสตร์ตรงนั้นแล้วตั้งคำถามขึ้นมาให้นักวิทยาศาสตร์หรือคนใน ครอบครัวช่วยตอบ และผลงานของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเป็นสิ่งที่สื่อสารตัวตนของเขาออกมา แม้แต่การออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครที่ความจริงแล้วตัวละครของเขามีแต่ Background Character ไม่ได้มี Spine Character ซึ่งความจริงแล้วตัวละครเหล่านั้นก็คือ Spine Character ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานนั่นเอง”

เขาได้ใช้การนำเสนอโครงเรื่องและแก่นเรื่องที่เป็นเอกภาพในภาพยนตร์ทุกเรื่อง ซึ่งสร้างความจรรโลงใจให้แก่คนดู ธรรมบุญ สุกุลบุญถนอม (สัมภาษณ์เมื่อ วันที่ 22 มีนาคม พ.ศ. 2552) มีความเห็นว่า “เรื่องราวมักจะหลอกหลอนคนดูไปในทิศทางต่างๆ แต่ความจริงกลับเป็นอีก ทิศทางหนึ่ง งานออกมามีความน่ามองโลกในแง่ร้าย แต่ในตอนจบกลับแฝงไปด้วยความหวังให้กับ คนดู”

จากผลงานเรื่องแรก ทำให้คนดูคิดและคาดหวังว่าผลงานของเขาทุกเรื่องต้องจบ แบบหักมุม แต่ในภายหลังแนวทางการนำเสนอบางอย่างได้เปลี่ยนไป ทศนะวิวัฒน์ กฤษณาเวศน์ (สัมภาษณ์เมื่อ วันที่ 10 เมษายน พ.ศ.2552) คือ “เราจะเห็นว่าการหักมุมในตอนจบที่เป็นจุดขาย ในผลงานยุคแรกของเขาที่ไม่ได้สำคัญมากนักในหนังเรื่องล่าสุด เราไม่ได้รู้สึกประหลาดใจและตื่น ตากับวิธีการนี้เท่ากับการรอดูว่าตอนจบจะสมเหตุสมผลแค่ไหน” เขามีความสามารถในการ สร้างสรรค์ภาพยนตร์ โดยคนดูจะสามารถรู้ได้ว่าเป็นผลงานของเขาจากเอกลักษณ์เฉพาะตัวใน การสร้างสรรค์ผลงาน

นอกจากนี้ เขายังมีความสามารถในการกระชากอารมณ์ของคนดูได้เป็นอย่างดี ผลงานของเขาเป็นที่ยอมรับจากคนจำนวนไม่น้อยและสร้างปรากฏการณ์ให้กับวงการฮอลลีวูด เป็นอย่างมาก ดังที่ทรงยศ สุขมากอนันต์ (สัมภาษณ์เมื่อ วันที่ 29 มีนาคม พ.ศ.2552) ได้กล่าวว่า

“ผมรู้สึกว่าคุณภาพยนตร์ระทึกขวัญแบบเอ็ม. ไนท์มันมีรสนิยม มีชั้นเชิง ซึ่งหาไม่ได้ง่าย ๆ ในหนัง กระแสหลักทั่วไป ซึ่งหนังมีรสนิยมแบบนี้ในยุโรปก็มี แต่หนังยุโรปเขาก็ไม่เน้นกลุ่มคนดูที่เป็นคนทั่วไป (mass) ในขณะเดียวกัน การทำหนังกระแสหลักให้มีรสนิยม ยากกว่าการทำหนังแบบไหน ๆ การทำหนังอาร์ต แต่คุณมีรสนิยม แต่คุณเป็นคนเก่งมันก็จะกลายเป็นหนังที่ดีได้ แต่คุณไม่ได้สนใจคนดูที่เป็นคนทั่วไป การทำหนังให้คนดูทั่วไปก็ยากแล้ว แต่การทำหนังให้คนดูทั่วไป และมีรสนิยม และมีชั้นเชิงด้วยมันยากกว่า ซึ่งผมคิดว่าเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานไปถึงจุดนั้นได้แล้ว”

ภาพยนตร์ 3 เรื่องแรกของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเป็นผลงานที่คนส่วนใหญ่ชื่นชอบ เพราะเป็นผลงานแนวนาฏกรรมระทึกขวัญที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวและสร้างความประทับใจให้คนดูได้ในขณะเดียวกัน เป็นเรื่องราวของคนธรรมดาที่เขาจับจุดสำคัญและน่าสนใจขึ้นมานำเสนอให้สามารถเข้าใจได้ง่าย การเล่าเรื่องราวของเขาไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย แต่กลับตั้งคำถามถึงการมีอยู่และศรัทธาของคนในสังคม โดยวางปมปัญหาของตัวละครไปที่ละชั้นและพัฒนาตัวละครด้วยความคิดที่ตรงกันข้ามกับความเชื่อของตัวละคร จนตัวละครได้เชื่อในสิ่งที่สังคมหรือคนรอบข้างเชื่อและได้นำพาทิศทางด้านความคิดของคนดูผู้ดูหนึ่ง แต่กลับหักมุมด้วยชั้นเชิงอย่างแยบยลจนสร้างความประหลาดใจให้กับคนดู

แต่ภาพยนตร์ 3 เรื่องหลังของเขามีความเกี่ยวข้องกับศาสนาและเรื่องราวของอภิปรายสูงมากจนทำให้คนดูเข้าถึงได้ยาก เมื่อคนดูไม่เข้าใจสิ่งที่เขาต้องการนำเสนอถึงส่งผลให้รายได้และคำวิจารณ์ออกมาในทางลบ ซึ่งเขาก็ไม่ยอมแพ้และมองหาแนวทางในการสร้างภาพยนตร์ในแนวที่แตกต่างออกไปแต่ก็ยังคงความเป็นเอกลักษณ์ของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานอยู่ การไม่ยอมแพ้ต่อคำวิจารณ์หรือรายได้ที่ต่ำกว่าความคาดหมายและความยึดมั่นในการนำเสนอแก่นเรื่องในแบบของเขาที่ ทำให้คนดูยังสนใจติดตามผลงานของเขาต่อไป เพราะคนดูคาดหวังว่าเขาจะสามารถสร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวนาฏกรรมระทึกขวัญในรูปแบบใหม่ๆ มาตอบสนองความต้องการของคนดูहु่มากซึ่งเป็นปณิธานของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเติบโตขึ้นมาพร้อมกับภาพยนตร์ของสตีเวน สปีลเบิร์ก จอร์จ ลูคัสและอัลเฟรด ฮิตช์ค็อก จึงไม่น่าแปลกใจที่ผลงานของเขาจะได้รับอิทธิพลจากผู้ที่ชื่นชอบทั้งนี้ผู้กำกับที่มีเอกลักษณ์ซึ่งส่งอิทธิพลมายังเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานอย่างเห็นได้ชัดที่สุด ก็คือ อัลเฟรด ฮิตช์ค็อกผู้ซึ่งได้รับการยกย่องให้เป็นราชาหนังระทึกขวัญของฮอลลีวูด

สิ่งที่เอ็ม. ไนท์ ซยามาลานมีเหมือนกับอัลเฟรด ฮิทช์ค็อก คือ ความสามารถในการเป็นนักเล่าเรื่องชั้นยอดที่ชอบเล่นกับความอยากรู้อยากเห็นของมนุษย์ ทั้งยังชอบเล่นกับอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมเหมือนกัน โดยการสร้างสรรค์งานจะคำนึงถึงจิตใจของคนดูเป็นหลัก การสร้างบุคลิกลักษณะตัวละครที่มีความน่าสนใจ ไม่ซ้ำซากหรือน่าเบื่อหน่าย พวกเขา มักเล่าเรื่องโดยใช้ภาพแทนสายตาดตัวละคร เพื่อสร้างความรู้สึกร่วมให้กับผู้ชมโดยไม่รู้ตัว ซึ่ง 2 คนนี้ยังมีความเหมือนกันทางด้านเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น การเลือกวางขนาดภาพที่ช่วยสื่ออารมณ์ที่เหมาะสมสำหรับแต่ละฉาก การใช้มุมกล้องที่มีความหมายในการสื่อสารกับคนดู การใช้ภาพในการสื่อสารมากกว่าการสนทนาและไม่ชอบตัดภาพในบางฉาก โดยปล่อยให้เรื่องราวดำเนินไปเรื่อยๆ แต่ก็ใช้การตัดภาพอย่างรวดเร็วในบางฉากเพื่อสร้างอารมณ์ ความระทึกขวัญให้กับคนดู นอกจากนี้เอกลักษณ์ของผู้สร้างภาพยนตร์ทั้ง 2 คนนี้ คือ การนำเสนอความน่ากลัวโดยไม่ให้เห็นสิ่งที่น่ากลัวหรือความรุนแรงโดยตรง แต่กลับเว้นที่ว่างไว้ให้กับจินตนาการของคนดู ซึ่งทำให้ผลงานของพวกเขาเข้มข้นและน่ากลัวกว่าการได้เห็นทุกอย่างชัดเจน ทั้งนี้ พวกเขา ยังตัดต่อผลงานโดยใช้มุมมองของ “ผู้ไม่รู้” ทำให้คนดูต้องลุ้นตามไปตลอดทั้งเรื่องและมักสร้างตอนจบแบบหักมุม

แต่สิ่งที่แตกต่างระหว่างนักสร้างเรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญ 2 คนนี้ คือ ผลงานของอัลเฟรด ฮิทช์ค็อกมักเล่นกับด้านมืดซึ่งเป็นธรรมชาติของมนุษย์ และเป็นเครื่องมือในการสร้างอารมณ์ระทึกขวัญให้กับคนดูได้เป็นอย่างดี โดยตีแผ่ความชั่วร้ายของตัวละครและให้คนดูเป็นผู้ร่วมสนับสนุนในการก่ออาชญากรรม แต่ผลงานของเอ็ม. ไนท์ ซยามาลาน กลับพยายามปลุกเร้าความดีในตัวคน โดยให้ตัวละครชนะธรรมเสมอ ดังนั้น การได้รับอิทธิพลจากราชาหนังระทึกขวัญอย่างอัลเฟรด ฮิทช์ค็อกและการผสมผสานเอกลักษณ์ของตัวเองเข้าไปจึงส่งผลให้เขาได้รับการยกย่องจากคนจำนวนมากให้เป็นราชาหนังระทึกขวัญสมัยใหม่

หากจะเปรียบเทียบเอ็ม. ไนท์ ซยามาลานกับผู้กำกับภาพยนตร์ไทยโดยใช้กรอบของความมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ก็สามารถเปรียบเทียบได้กับ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล เป็นเอก รัตนเรือง หรือวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ซึ่งผู้กำกับภาพยนตร์ชาวไทยเหล่านี้ต่างถูกจัดให้เป็นผู้สร้างภาพยนตร์ที่มีแนวทางและเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง ซึ่งอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุลมีเอกลักษณ์ในการเล่าเรื่องแบบย้อนอดีตผสมกับ Avant-Garde และเน้นการนำเสนอตามความเป็นจริง (Realist) อย่างมีพลัง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *สัตว์ประหลาด* ที่ได้รับรางวัลระดับนานาชาติและเป็นที่กล่าวขานกันถึงความแปลกใหม่และความเป็นตัวของตัวเอง เป็นเอก รัตนเรืองก็เป็นผู้กำกับอีกคน

ที่ชอบสร้างหนังอาร์ตโดยเล่นกับประเด็นของความเป็นมนุษย์ที่มีภาวะคลุมเครือในการทำชั่วแต่ไม่รู้ตัว เช่น ภาพยนตร์เรื่องตลก 69 เรื่องมนต์รักทรานซิสเตอร์ เรื่องรักน้อยนิคมมหาศาล เรื่องคำพิพากษามหาสมุทร เป็นต้น ส่วนวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยงก็มีเอกลักษณ์โดยการสร้างภาพยนตร์ไทยแบบโพสต์โมเดิร์น โดยการใช้ที่จัดจ้านและเป็นไปตามแบบของภาพยนตร์ยุคเก่าทั้งภาพยนตร์เรื่องฟ้าทะลายโจรและหมานคร

นักสร้างภาพยนตร์ที่กล่าวมาข้างต้นนี้ เป็นนักสร้างภาพยนตร์ที่ขายเอกลักษณ์และความเป็นตัวของตัวเอง พวกเขาจะไม่ทำตามภาพยนตร์กระแสหลักหรือทำงานเพียงเพื่อแลกเงิน แต่เขามีปณิธานส่วนตัวการสร้างสรรคงานขึ้นมา โดยไม่ต้องการให้ใครมาควบคุมหรือครอบงำผลงานของเขา ซึ่งก็เหมือนกับเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ที่ไม่ยอมทำหน้าที่ให้สตูดิโอ แต่กลับเป็นคนกล่อมสตูดิโอให้ทำหน้าที่ให้เขา เพราะเขาขายลายเซ็นต์ความเป็นเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ซึ่งเขามีความโดดเด่นทั้งในด้านเนื้อหาที่น่าสนใจ (Content) และวิธีการนำเสนอเรื่องราว (Form)

เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานโชคดีที่ได้สร้างสรรค์ผลงานอยู่ในตลาดภาพยนตร์อเมริกาที่มีความกว้างและหลากหลาย ไม่เหมือนกับตลาดภาพยนตร์ไทยที่ค่อนข้างแคบ และส่วนใหญ่ผู้สร้างสรรค์ต้องสร้างผลงานออกมาตามใจนายทุนซึ่งอนุมัติงบประมาณตามผลประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับอิงตามแนวความชอบของคนส่วนใหญ่ ซึ่งมักจะชื่นชอบภาพยนตร์แนวตลกหรือไม่กี่ภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ แบบเบาสมอง ไม่เน้นการให้สาระที่หนักๆในผลงาน ซึ่งค่อนข้างเป็นข้อจำกัดในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ในตลาดของประเทศไทย แต่การได้อยู่ในตลาดภาพยนตร์อเมริกาที่มีขนาดใหญ่และหลากหลายของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน ทำให้มีคนจำนวนมากที่ชื่นชอบและคอยติดตามผลงานที่เป็นเอกลักษณ์ของเขา ชื่อของเขาจึงขายได้โดยอาจยังไม่ต้องบอกถึงเรื่องราวของผลงานเรื่องต่อไปที่เขากำลังจะนำเสนอด้วยซ้ำ เพียงแค่บอกว่าภาพยนตร์โดยเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานก็มีคนจำนวนมากเตรียมตีตั๋วเข้ามาดูผลงานของเขาแล้ว

ดังนั้นจึงสามารถพูดได้ว่า ที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานประสบความสำเร็จอย่างทุกวันนี้ ก็เพราะการสร้างสรรคงานที่มีเอกลักษณ์ ความยึดมั่นในสิ่งที่ต้องการนำเสนอโดยใส่ตัวตนของเขาเข้าไปในผลงานทุกชิ้น การสร้างสรรค์ผลงานด้วยความพิถีพิถันและมีความตั้งใจที่จะสร้างความเปลี่ยนแปลงที่ดีให้เกิดแก่โลกใบนี้ ดังที่เขาได้กล่าวไว้ว่า “คุณต้องสื่อสารบางอย่างให้แก่สังคมด้วยความปรารถนาว่ามันจะมีผลกระทบต่อความคิดของผู้คน” (ธิดา ผลิผลการพิมพ์, 2550 : 326) อีกทั้งการคำนึงถึงสาระที่คนดูหมูุ่มักจะได้รับจากการชมผลงานของเขาเป็นหลัก

ด้วยเหตุผลเหล่านี้เองผลงานของเขาจึงมีคุณค่าทั้งทางด้านความบันเทิงและสาระ และเขาจึงได้รับการยกย่องจากหลายๆคนให้เป็นประพันธ์กร

6.3 ข้อจำกัดในการวิจัย

1. ผู้วิจัยไม่สามารถค้นหาผลงาน 2 เรื่องแรกที่เป็นแนวนาฏกรรมเรื่อง Praying with Anger (พ.ศ.2535) และ Wide Awake (พ.ศ.2541) ซึ่งเป็นผลงานก่อนที่เอ็ม. ไนท์ ชยามาลานจะมาสร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวนาฏกรรมระทึกขวัญมาศึกษาได้ จึงไม่สามารถวิเคราะห์การสร้างสรรค์งานของทั้ง 2 เรื่องนี้มาประกอบในการวิจัยได้

2. ผู้วิจัยไม่สามารถตรวจสอบได้ว่าข้อมูลเกี่ยวกับประวัติ แรงบันดาลใจและผลงานของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเป็นข้อเท็จจริงหรือข้อมูลทางด้านพาดพิงศิลป์ จึงอาจส่งผลกระทบต่อให้การวิเคราะห์ตีความ

6.4 ข้อเสนอแนะ

ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบระหว่างการสร้างสรรค์ผลงานแนวนาฏกรรม ระทึกขวัญของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานและนักสร้างสรรค์คนอื่นๆ ทั้งของต่างประเทศและของไทย รวมทั้งควรศึกษาเปรียบเทียบกับสื่อชนิดอื่นๆ เพื่อที่จะได้วิเคราะห์องค์ประกอบหรือกลวิธีสร้างสรรค์ ซึ่งอาจมีแนวทางที่ใกล้เคียงกับเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน หรือมีแนวทางที่แตกต่างออกไป

นอกจากนี้ยังน่าจะมีการศึกษาผลงานของนักสร้างสรรค์บันเทิงคดีที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรมซึ่งประสบความสำเร็จในการสร้างสรรค์ผลงานในประเทศไทย อันจะนำมาซึ่งองค์ความรู้ใหม่ๆ เกี่ยวกับการตอบรับหรือความนิยมของคนไทยต่อแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีการผสมผสานทางวัฒนธรรม โดยใช้แนวคิดที่อิงผู้รับสารเป็นหลัก (Receptionist Theory) นอกเหนือจากการได้องค์ความรู้เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานจากปฏิบัติการที่ประสบความสำเร็จ (Best Practice) ของนักสร้างสรรค์ในสื่อบันเทิงคดีประเภทต่างๆ

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

ไกรวุฒิ จุลพงศธร. เอ็ม. ไนต์ ชัยมาลัน ผู้กำกับที่มีอะไรดี ๆ มากกว่าการหักมุม. นิตยสารไบโอสโคป, 40-45. กรุงเทพฯ : ก.พล 1996, 2551.

ไกรวุฒิ จุลพงศธร. The Happening ต้นไม้บ้างกับผู้หญิงบ้าง. นิตยสารไบโอสโคป, 104-106. กรุงเทพฯ : ก.พล 1996, 2551.

ไกรสร วงศ์อนันต์ศักดิ์. สัมภาษณ์, 30 มีนาคม 2552.

จิรวดี วิไลลอย. ประดิษฐ์กรรมในการเล่าเรื่องและสุนทรียรสในภาพยนตร์ชุดดิเอ็กซ์ไฟล์ส.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาวาทยวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547

ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. สัณนิเวศวิทยา, โครงสร้างนิยม, หลังโครงสร้างนิยมกับการศึกษารัฐศาสตร์.

พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : วิชาษา, 2545.

แดนนี่ แพง. สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2552.

ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์, จิรยุทธ์ สินธุพันธุ์, สุกัญญา สมไพบุลย์ และ ปรีดา อัครจันทโชติ. สุนทรียนิเทศศาสตร์ : การศึกษาสื่อสารการแสดงและสื่อจินตคดี. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : จรัลสนิทวงศ์การพิมพ์, 2547.

ทรงยศ สุขมากอนันต์. สัมภาษณ์, 29 มีนาคม 2552.

ทัศน์ัย กุลบุญลอย. การสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

ธรรมบุญ สุกุลบุญถนอม. สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2552.

ธิดา ผลิตผลการพิมพ์. เขียนบทหนังชุดคนคูให้อยู่หมัด (1). กรุงเทพฯ : ก.พล 1996, 2550.

นับทอง ทองใบ. นวัตกษณ์ในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮาयाโอะมิยาซากิ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาวาทยวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

นวลละออ สุภาพล. ทฤษฎีบุคลิกภาพ. กรุงเทพฯ : คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2527.

บุญรักษ์ บุญณะเขตมาลา. ศิลปะแขนงที่เจ็ด : เพื่อวัฒนธรรมแห่งการวิจารณ์ภาพยนตร์. กรุงเทพฯ : เม็ดทราย, 2538.

- ประวิทย์ แต่งอักษร. ตำนานระทึกขวัญ อัลเฟรด ฮิตช์ค็อก. กรุงเทพฯ : แพรวเอนเตอร์เทน, 2543.
- ประวิทย์ แต่งอักษร. มาทำหนังกันเถอะ. กรุงเทพฯ : แพรวเอนเตอร์เทน, 2541.
- ปิยกูล เลาว์ณย์ศิริ. ใครเป็นใครในกระบวนการผลิตภาพยนตร์. กรุงเทพฯ : สาขาวิชาภาพยนตร์ และภาพถ่าย คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2529.
- พรพนเจริญ วนแสงสกุล. การศึกษาวិธีการสร้างความคิดสร้างสรรค์ในภาพยนตร์โฆษณาทาง โทรทัศน์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
- พิงพิศ เทพปฏิมา. การถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.
- มหาวิทยาลัยรังสิต. คณะนิเทศศาสตร์. นิเทศศาสตร์ปริทัศน์. กรุงเทพฯ : คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต, 2539.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. สาขาวิชานิเทศศาสตร์. เอกสารการสอนชุดวิชา 16422 การ สร้างสรรค์และการผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2530.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. สาขาวิชานิเทศศาสตร์. เอกสารการสอนชุดวิชา 16351 ทฤษฎี และการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2548.
- มาโนช ชุ่มเมืองปัก. การเล่าเรื่องของภาพยนตร์. [ออนไลน์]. เผยแพร่ครั้งแรกบนเว็บไซต์อินเทอร์เน็ต : www.tantee.net/board/user/.../RT315_film%20narrative.doc [21 กุมภาพันธ์ 2552]
- มาโนช ชุ่มเมืองปัก. การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกไทยยอดนิยมชุด "บุญชู" กับการสร้างสรรค์ ของผู้กำกับภาพยนตร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.
- รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ. กรุงเทพฯ : โครงการตำรา คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.
- รัตนา จักกะพาก และ จิรยุทธ์ สินธุพันธุ์. จินตทัศน์ทางสังคมและกลวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ของสตีเวียเจต เรย์ : การศึกษาวิเคราะห์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.
- รัตนา จักกะพาก. จินตทัศน์ทางสังคมและกลวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของหม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล : การศึกษาวิเคราะห์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.
- วิวัฒน์ กฤษณาเวศน์. สัมภาษณ์, 10 เมษายน 2552.

สมเกียรติ ตังนโม. การวิเคราะห์แนวโครงสร้างนิยมวิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์.

[ออนไลน์]. 2547. เผยแพร่ครั้งแรกบนเว็บไซต์มหาวิทยาลัยเที่ยงคืน. [21 กุมภาพันธ์ 2552).

<http://www.midnightuniv.org/mnu2544/newpage11.html>

สุวิมล วงศ์รัก. อัตลักษณ์และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2547.

ภาษาอังกฤษ

Abraham Harold Maslow. Motivation and Personality. New York : HarperCollins
Publishers, 1970.

Anupama Chopra and Arthur J Pais. Manoj Shyamalan - An Indian writer-director in
Hollywood. [Online]. 1999. Available from : [http://www.india-today.com/
itoday/19990920/cinema.html](http://www.india-today.com/itoday/19990920/cinema.html) [2009, February 22]

David Bruce. The Sixth Sense (1999). [Online]. 1999. Available from :
http://www.hollywoodjesus.com/sixth_sense.htm [2009, February 22]

David Bruce. Unbreakable (2000). [Online]. 2000. Available from :
<http://www.hollywoodjesus.com/unbreakable.htm> [2009, February 22]

Eric Kohn. Interview : M. Night Shyamalan. [Online]. 2008. Available from :
<http://www.cinematical.com/2008/06/10/interview-m-night-shyamalan/> [2009,
February 22]

Jeff Bay. How to turn your boring movie into a Hitchcock thriller. [Online]. 2004.
Available from : <http://www.borgus.com/think/hitch.htm> [2009, February 22]

John Fiske. Introduction to Communication Studies. New York : Routledge, 1990.

Julia Phillips. The 5-minute Interview: M. Night Shyamalan, Writer and director. [Online].
2008. Available from : [http://www.independent.co.uk/arts-
entertainment/films/features/the-5minute-interview-m-night-shyamalan-writer-
and-director-837413.html](http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/the-5minute-interview-m-night-shyamalan-writer-and-director-837413.html) [2009, February 23]

IMDB [Online]. Available from : <http://www.imdb.com>

M. Night Shyamalan [Online]. Available from : <http://www.mnightshyamalan.com/>

Michael Bamberger. The Man Who Heard Voices : Or, How M.Night Shyamalan Risked His Career on a Fairy Tale. New York : Penguin Group (USA) Inc., 2006.

Peter Smith. How to Build Suspense. [Online]. Available from :

<http://www.icteachers.co.uk/resources/literacy/buildsuspense.doc>

Rebecca Murray. Filmmaker M Night Shyamalan Discusses Lady in the Water. [Online].

Available from : <http://movies.about.com/od/ladyinthewater/a/ladywater>

071806.htm [2009, February 23]

Simon Remark. Signs (2002). [Online]. 2002. Available from :

<http://www.hollywoodjesus.com/signs.htm> [2009, February 23]

Wikipedia [Online]. Available from : http://en.wikipedia.org/wiki/M._Night_Shymalan

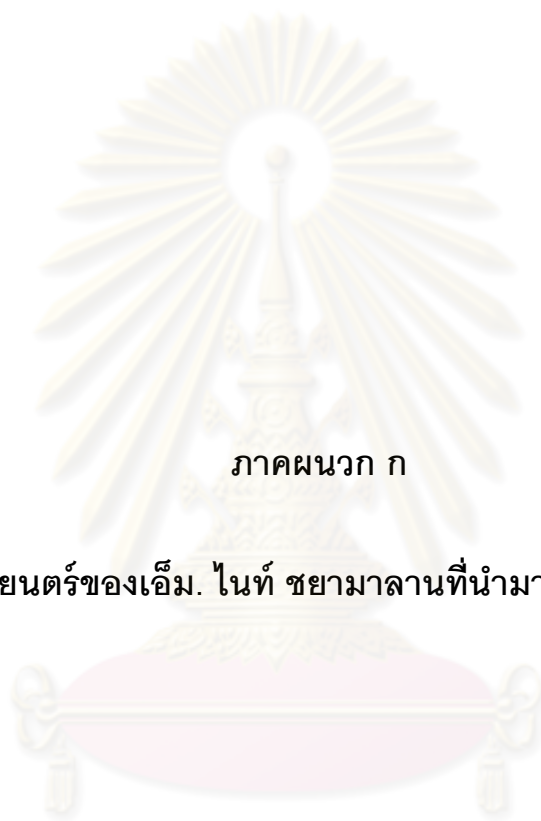


ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ก

ผลงานภาพยนตร์ของเอ็ม. ไนต์ ซยามาลานที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

The Sixth Sense (1999)

ชื่อไทย	เดอะ ซิกส์เซ้นส์
ประเภท	Drama-Thriller / Horror / Mystery
เรตภาพยนตร์	PG-13
วันที่เข้าฉาย	17 มีนาคม 2543
ความยาว	107 นาที
กำกับโดย	M. Night Shyamalan
เขียนบทโดย	M. Night Shyamalan
นำแสดงโดย	Bruce Willis, Toni Collette, Haley Joel Osment, Olivia Williams, Donnie Wahlberg, Glenn Fitzgerald, Mischa Barton



เรื่องย่อ

ดร.มัลคอล์ม โครว์ นักจิตวิทยาเด็กที่ประสบความสำเร็จอย่างสูงและมีความสุขในชีวิตสมรสกับภรรยาสาวสวย แอนนา ระหว่างที่ทั้งสองคนกำลังกลับจากงานเลี้ยงฉลองมอบรางวัลความสำเร็จในการทำงานให้กับ ดร.มัลคอล์ม โครว์ ทั้งสองกลับต้องมาพบกับ วินเซนต์ เกรย์ คนไข้เก่าที่มีอาการป่วยทางจิตและยังรักษาไม่หาย วินเซนต์ ใช้ปืนยิงมาที่ ดร.มัลคอล์มและยิงตัวตายตาม

หลายเดือนต่อมา ดร.มัลคอล์ม ก็ได้พบกับโคล เชียร์ เด็กชายชื่อยายและมีปัญหาวัย 9 ปี โคลประสบปัญหาภาวะรบกวนจิตใจที่เขาเองก็ไม่สามารถอธิบายได้ แม่ของเขา ลินน์ เป็นห่วงที่เขาจะมีพฤติกรรมแปลกแยกและหวาดกลัวที่เธอคิดว่าอาจเกิดจากการหย่าร้างของพ่อแม่และการถูกเพื่อนร่วมชั้นกลั่นแกล้งอยู่เสมอ

ในตอนแรก โคลรู้สึกไม่ค่อยอยากจะคุยกับ ดร.มัลคอล์มนัก เพราะไม่เชื่อว่าจะมีหมอคนไหนรักษาเขาให้หายจากสิ่งที่เขาเป็นได้ แต่ในภายหลังเขาก็เริ่มไว้วางใจในตัว ดร.มัลคอล์มและเปิดเผยความลับที่ว่าเขามองเห็นคนตาย เขาบอกว่าวิญญาณส่วนมากมักจะไม่วินิจฉัยตัวเองได้ตายไปแล้ว ดร.มัลคอล์มวินิจฉัยว่า โคลเป็นโรคจิตหลอนและเขาก็มีอาการที่คล้ายคลึงกับวินเซนต์ เกรย์ คนไข้เก่าของดร.มัลคอล์มเป็นอย่างมาก เขาจึงอยากช่วยเหลือโคล เพื่อแก้ตัวจากการที่รักษาวินเซนต์ไม่ได้

ระหว่างที่ดร.มัลคอล์มกำลังมุ่งมั่นในการช่วยเหลือโคลอยู่นั้น ดร.มัลคอล์มก็เริ่มรู้สึกตัวว่าชีวิตสมรสระหว่างเขาและแอนนาได้เปลี่ยนไป ทั้งสองดูเหมือนอยู่คนละโลก แอนนา

กลายเป็นคนที่สิ้นหวังและไม่ยอมพุดจา ดร.มัลคอล์มไม่สามารถสื่อสารกับเธอได้และเขาก็โกรธ
เมื่อเห็นว่าเธอเหมือนกำลังจะคบกับคนอื่นอยู่

แต่แล้วระหว่างที่ดร.มัลคอล์มกำลังจะถอดใจจากการช่วยเหลือโคล และหันไปให้
ความสนใจกับภรรยามากขึ้น ดร.มัลคอล์มก็ได้รู้ว่า โคลสามารถสื่อสารกับวิญญาณได้จริง
เหมือนกับวินเซนต์ คนไข้เก่าของเขา ดร.มัลคอล์มเชื่อว่าวิญญาณเหล่านั้นต้องการมาขอส่วนบุญ
และขอความช่วยเหลืออะไรบางอย่างจากโคล

ดร.มัลคอล์มพยายามช่วยให้โคลสามารถมีชีวิตอยู่กับการมองเห็นผีได้สำเร็จ และ
โคลก็ทำให้เขาได้รู้ว่าเขาได้ตายไปแล้ว เมื่อรู้ดังนั้นเขาก็ถึงยอมปลดปล่อยทุกอย่างและให้อภัย
ตัวเองในเรื่องที่ไม่สามารถรักษาวินเซนต์ได้ในที่สุด



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Unbreakable (2000)

ชื่อไทย	เจียด...ชะตาของ
ประเภท	Drama-Thriller / Fantasy
เรตภาพยนตร์	PG-13
วันที่เข้าฉาย	29 ธันวาคม 2543
ความยาว	USA:106 นาที
กำกับโดย	M. Night Shyamalan
เขียนบทโดย	M. Night Shyamalan
นำแสดงโดย	Bruce Willis, Samuel L. Jackson, Robin Wright, Spencer Treat Clark, Charlayne Woodard, Eamonn Walker, Leslie Stefanson



เรื่องย่อ

เดวิด ดันน์ พนักงานรักษาความปลอดภัยในสนามกีฬาเป็นผู้รอดชีวิตโดยไม่มีแม้แต่รอยขีดข่วนจากอุบัติเหตุรถไฟ ขณะที่คนอื่นๆ ในรถไฟไม่มีใครรอดชีวิตแม้แต่คนเดียว

ต่อมาเขาก็ได้รับจดหมายที่วางอยู่ที่หน้ากระจกรถ ซึ่งมีข้อความถามว่าในชีวิตนี้เขาเคยเจ็บป่วยกี่ครั้ง เดวิดได้ค้นพบคำตอบว่าเขาไม่เคยเจ็บป่วยเลยแม้แต่ครั้งเดียว เขาจึงติดต่อกลับไปยังผู้ที่ส่งจดหมายฉบับนี้ ซึ่งก็คือ เอไลจาห์ ไพรซ์ เจ้าของร้านขายหนังสือการ์ตูนสะสมอันดับ 1 ซึ่งป่วยทั้งกายและใจอย่างหนักจากโรคกระดูกเปราะ เขาอยากจะทำพิธีกรรมของเขากับเดวิดว่าถ้ามีคนที่ยอ่อนแอแบบเขา ก็ต้องมีคนที่แข็งแรงอย่างมากอยู่บนโลกนี้เหมือนกัน

เดวิดไม่เคยเจ็บป่วย ไม่เคยบาดเจ็บเลยตลอดชีวิต เขามีพลังเหนือมนุษย์ทั่วไป เช่น เขาสามารถอ่านความคิดของคนอื่นได้เพียงแค่จากการสัมผัสที่ตัวเท่านั้น แต่เดวิดก็ต้องมีจุดอ่อนเหมือนที่ยอดมนุษย์คนอื่นๆ ซึ่งก็คือ การแพ้น้ำ เขาเกือบจมน้ำตายตอนที่เขายังเด็ก และเอไลจาห์ก็มีจุดอ่อนนี้เหมือนกัน

เรื่องทั้งหลายเหล่านี้ทำให้เดวิดเริ่มหันมาเชื่อทฤษฎีของเอไลจาห์หลังจากที่ได้พิสูจน์ว่าเขามีความสามารถเหนือมนุษย์ แต่เดวิดกลับได้รู้ความจริงที่ว่าโศกนาฏกรรมมากมาย ซึ่งรวมทั้งอุบัติเหตุรถไฟที่เขาได้รอดชีวิตมานั้นไม่ได้เป็นเรื่องบังเอิญ เอไลจาห์อยู่เบื้องหลังเรื่องทั้งหมดนี้ เพียงเพื่อหวังที่จะพิสูจน์ทฤษฎีของเขาว่าจะต้องมีคนแบบเดวิดอยู่จริง เขาถูกจับและเดวิดก็ออกช่วยเหลือผู้ที่เดือดร้อนโดยไม่ยอมเปิดเผยตัวเหมือนกับพวกยอดมนุษย์ที่เคยอ่านจากในการ์ตูน

Signs (2002)

ชื่อไทย	สัญญาณสยของโลก
ประเภท	Drama-Thriller / Sci-Fi / Fantasy
เรตภาพยนตร์	PG-13
วันที่เข้าฉาย	23 สิงหาคม 2545
กำกับโดย	M. Night Shyamalan
เขียนบทโดย	M. Night Shyamalan
นำแสดงโดย	Mel Gibson, Joaquin Phoenix, Rory Culkin, Abigail Breslin, Cherry Jones



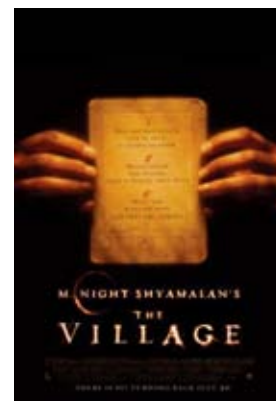
เรื่องย่อ

เกรแฮม เฮสกับลูกชายและลูกสาว มอร์แกนและโบ ประสบปัญหาชีวิตหลังจากที่ภรรยาของเกรแฮมได้ประสบอุบัติเหตุจากการที่สัตว์แพทย์หลับในและขับรถชนเธอจนเสียชีวิต น้องชายของเกรแฮมชื่อเมอริคก็ได้เข้ามาช่วยเหลือดูแลครอบครัวนี้ เกรแฮมซึ่งเคยเป็นอดีตบาทหลวงหมกมุ่นอยู่กับความสิ้นหวังและชื่นชม เขาเชื่อว่าพระเจ้าทรงยศต่อเขา เขาจึงเลิกการอุทิศตัวเป็นบาทหลวง

แต่จู่ๆก็เกิดเหตุการณ์ประหลาดที่ต้นพีชล้มทับกันจนเป็นสัญลักษณ์รูปทรงเลขาคณิตปริศนาในไร่ของเขา และหลังจากนั้นก็สัญลักษณ์แบบเดียวกันนี้เกิดขึ้นทั่วโลก มีข่าวโคมลอยเกิดขึ้นว่ามีมนุษย์ต่างดาวมาบุกโลก หลังจากนั้นไม่นานก็มียานอวกาศปรากฏให้เห็นทั่วโลก มีเพียงแค่วิทยุและวิทยุเท่านั้นที่เป็นตัวเชื่อมครอบครัวของเขาเข้ากับโลกภายนอก พวกเขาดูความน่ากลัวของมนุษย์ต่างดาวที่เข้ามาบุกโลกอยู่แต่ภายในบ้านไม่ยอมไปไหน ปรากฏว่ามนุษย์ต่างดาวได้มาบุกทำลายโลกจริง ครอบครัวนี้ก็ซ่อนตัวอยู่แต่ในบ้าน แต่มนุษย์ต่างดาวก็สามารถเข้ามาได้ แต่ด้วยความเชื่อและศรัทธาในสิ่งที่ภรรยาของเกรแฮมได้พูดไว้ก่อนตาย ซึ่งในตอนแรกเขาก็ไม่เข้าใจว่าเธอหมายความว่าอะไร แต่มันก็ทำให้เขาสามารถช่วยชีวิตลูกชายของเขาและขับไล่มนุษย์ต่างดาวออกไปได้

The Village (2004)

ชื่อไทย	หมู่บ้านสาปสยอง
ชื่ออื่นๆ	M. Night Shyamalan's The Village The Woods
ประเภท	Drama-Thriller / Horror / Romance
เรตภาพยนตร์	PG-13
วันที่เข้าฉาย	26 สิงหาคม 2547
ความยาว	108 นาที
กำกับโดย	M. Night Shyamalan
เขียนบทโดย	M. Night Shyamalan
นำแสดงโดย	Joaquin Phoenix, Adrien Brody, Sigourney Weaver, Bryce Dallas Howard, William Hurt



เรื่องย่อ

ประมาณปี ค.ศ.1897 หมู่บ้านที่ตั้งอยู่โดดเดี่ยวกลางป่า มีตำนานเล่าขานว่ามีสัตว์ประหลาดน่ากลัวอาศัยอยู่ในป่านอกเขตหมู่บ้าน ซึ่งตราบไคที่ชาวบ้านไม่ออกจากหมู่บ้าน และเข้าไปในป่า สัตว์ประหลาดนั้นก็ไม่น่ายุ่งกับชาวบ้าน ลูเซียส ฮันท์ เป็นชาวบ้านคนหนึ่งซึ่งเป็นคนรักของไอวี หญิงสาวตาบอด เขาได้รับบาดเจ็บและไม่มียารักษา ไอวีเลือกออกไปหาจากหมู่บ้านอื่น ซึ่งเธอต้องเดินทางผ่านป่าที่มีสัตว์ประหลาดนั้นด้วย เธอต้องผจญภัยในป่าหนีสัตว์ประหลาดที่น่ากลัวมาจนถึงอีกหมู่บ้านหนึ่ง เมื่อมาถึงความจริงก็ปรากฏ

ความจริงแล้วหมู่บ้านนั้นไม่ได้เป็นหมู่บ้านในยุคสมัยก่อน แต่อยู่ในยุคปัจจุบัน หากแต่มีการก่อตั้งสมาคม ซึ่งสมาชิกของสมาคมทั้งหมดมีอาการป่วยทางจิตอันเนื่องมาจากการสูญเสียคนที่รักไปด้วยเหตุฆาตกรรม ผู้ก่อตั้งทั้งหลายจึงวางแผนอยากหนีออกมาใช้ชีวิตหลบหลีกจากความโหดร้ายโลกภายนอก โดยหนึ่งในสมาชิกซึ่งก็คือ เอ็ดเวิร์ด วอลด์เกอร์ พ่อของไอวี เป็นมหาเศรษฐีที่ประสบปัญหาเดียวกับคนในสมาคม ได้ลงทุนมอบที่ดินของเขาซึ่งไกลจากโลกภายนอกและสั่งให้มีการดูแลอย่างแน่นหนาไม่ให้คนภายนอกหรือแม้แต่เครื่องบินใดๆ เข้าใกล้บริเวณนั้น และก่อตั้งหมู่บ้านขึ้นมาเพื่อให้ลูกหลานอยู่ไกลจากโลกที่โหดร้าย แต่ความจริงแล้วความโหดร้ายก็มีอยู่ในทุกๆ ที่

Lady in the Water (2006)

ชื่อไทย	หญิงในสายน้ำ...นิทานลึกลับระทึก
ประเภท	Drama-Thriller / Fantasy / Mystery
วันที่เข้าฉาย	20 กรกฎาคม 2549
ความยาว	110 นาที
กำกับโดย	M. Night Shyamalan
เขียนบทโดย	M. Night Shyamalan
นำแสดงโดย	Paul Giamatti, Bryce Dallas Howard, Jessica Graham, Noah Gray-Cabey, Joseph D. Reitman, Freddy Rodriguez, M. Night Shyamalan, Brian Steele



เรื่องย่อ

คลีฟแลนด์ ผู้ดูแลพาร์กเม้นท์แห่งหนึ่งซึ่งความจริงเป็นหมอมที่เก่งมาก แต่สิ้นหวังเพราะไม่สามารถช่วยลูกและภรรยาจากเหตุฆาตกรรมได้ เขาเลยเก็บตัวเองไว้แต่พาร์กเม้นท์มาตลอด เขาได้พบกับสตอรี นาร์ฟ ซึ่งคล้ายกับตัวนิมฟ์ในนิทานก่อนนอนที่เล่าขานกันในแถบเอเชีย เธอบอกกับเขาว่าเธอกำลังถูกตามล่าโดยสัตว์ร้ายที่พยายามกีดกันไม่ให้ทำภารกิจได้สำเร็จและเดินทางกลับไปยังโลกของเธอ ซึ่งเธอเดินทางมาจากโลกของเธอเพื่อเตือนภัยให้กับมนุษยชาติ

สตอรีมีพลังพิเศษในการหยั่งรู้ เธอได้เผยแพร่ตาของบรรดาผู้เช่าห้องของคลีฟแลนด์ ซึ่งผูกพันโดยตรงกับชะตาของเธอและพวกเขาจะต้องร่วมกันถอดรหัสที่หลากหลาย ซึ่งจะเป็ญกุญแจสู่อิสรภาพ จึงนำไปสู่ภารกิจตามหาผู้ช่วยของเธอแต่ละคน ทำให้พวกเขาทั้งหลายต้องเสี่ยงชีวิตครั้งใหญ่เพื่อช่วยเหลือเธอ

คลีฟแลนด์ตามหาผู้ช่วยของเธอ ซึ่งมีหลากหลายหน้าที่ แต่ปัญหาคือ สตอรีถูกสัตว์ประหลาดลักพาตัวไป กว่าคลีฟแลนด์จะไปตามเธอเจอ เธอก็บาดเจ็บจนไม่รู้สติตัว ซึ่งการตามหาครั้งแรกก็ประสบความสำเร็จล้มเหลว แต่ก็ยังไม่ล้มเหลวโดยสิ้นเชิง คลีฟแลนด์ได้ตามหาบุคคลเหล่านั้นใหม่และครั้งนี้ก็ถูกตัว สามารถหาบุคคลที่ถูกเลือกในแต่ละหน้าที่ได้ครบแล้ว แต่ยังคงขาดผู้รักษา ซึ่งคลีฟแลนด์ผู้บอกให้คนอื่นเชื่อว่าพวกเขาถูกกำหนดมาให้ได้รับหน้าที่นั้นๆ แต่ตัวเขาเองกลับไม่ยอมเชื่อว่าเขานั้นคือผู้รักษาที่แท้จริงของเธอ

เรื่องจบลงอย่างงดงามเมื่อคลีฟแลนด์ได้ลงศรัทธาในตัวของตัวเอง แล้วเขาก็รักษาเธอและส่งให้เธอกลับบ้านได้อย่างปลอดภัย

The Happening (2008)

ชื่อไทย	เดอะ แฮปปენนิง วิกฤติการณ์ของโลก
ชื่ออื่นๆ	Fim dos Dias / El Fin de los tiempos Green Planet / Phenomenes The Green Effect
ประเภท	Drama-Thriller / Sci-Fi
เรตภาพยนตร์	R
วันที่เข้าฉาย	12 มิถุนายน 2551
ความยาว	91 นาที
กำกับโดย	M. Night Shyamalan
เขียนบทโดย	M. Night Shyamalan
นำแสดงโดย	Mark Wahlberg, Zoey Deschanel, John Leguizamo, Ashlyn Sanchez, Tony Devon, Edward James Hyland, Susan Moses, Jeremy Strong



เรื่องย่อ

มีเหตุการณ์ประหลาดเกิดขึ้น คือ มีคนล้มตายอย่างไรเหตุผลจำนวนมากตามเมืองใหญ่ในอเมริกา ทำให้ผู้คนหวาดผวากันไปทั่วว่าอะไรกันแน่ที่สามารถทำลายมนุษย์ได้อย่างรุนแรงและเฉียบพลันขนาดนี้ มีข้อสันนิษฐานว่าอาจจะเป็นการจู่โจมแนวใหม่ของผู้ก่อการร้าย หรือการทดลองที่ผิดพลาดจนหยุดยั้งไม่ได้ หรืออาจจะเป็นอาวุธเคมีสุดร้ายกาจ หรือการแพร่กระจายของเชื้อไวรัสที่ควบคุมไม่อยู่

เอลเลียต มัวร์ ครูสอนวิทยาศาสตร์ที่โรงเรียนมัธยมในฟิลาเดลเฟียซึ่งกำลังประสบปัญหาชีวิตสมรสกับภรรยา อีลมา มัวร์ พวกเขาต่างประสบปัญหาหวาดกลัวปรากฏการณ์ประหลาดนี้และร่วมมือกันหนีไป โดยมีจูเลียน ครูสอนคณิตศาสตร์ที่เป็นเพื่อนกับเอลเลียตและเจส ลูกสาวของเขาหนีไปด้วย

ทุกคนต่างหนีเอาตัวรอด แต่แล้วกลับพบว่าไม่มีใครหรือที่แห่งใดปลอดภัยจากวิกฤตการณ์ครั้งนี้เลย เอลเลียต เริ่มที่จะเข้าใจว่าปรากฏการณ์ประหลาดนี้เกิดจากอะไร ความจริงมันคือการแก้แค้นจากธรรมชาติ และสุดท้ายเขาก็สามารถช่วยชีวิตภรรยาและเจสไว้ได้ พร้อมกับกู้วิกฤตชีวิตสมรสของเขากลับมาได้ด้วย



ภาคผนวก ข

บทสัมภาษณ์เอ็ม. ไนต์ ชยามาลาน

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สัมภาษณ์ 5 นาทีกับ เอ็ม. ไนท์ ซยามาลาน ผู้เขียนบทและผู้กำกับภาพยนตร์

สัมภาษณ์โดย จูเลีย ฟิลลิปส์ สำนักข่าวรอยเตอร์ส

วันที่ 31 พฤษภาคม 2551

ผู้เขียนบทและผู้กำกับภาพยนตร์ชาวอินเดีย-อเมริกันวัย 37 ปี ผู้สร้างผลงานภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable*, *Signs* และ *The Sixth Sense* ภาพยนตร์เรื่องล่าสุดของเขา คือ *The Happening* ซึ่งจะออกฉายในวันที่ 13 มิถุนายน 2551

คำถาม : ถ้าหากคุณไม่ได้ถูกสัมภาษณ์อยู่ที่นี้ในตอนนี้อยู่ คุณจะทำอะไร..

คำตอบ : บนห้องพักในโรงแรมเพื่อเขียนหนังสือของผมต่อให้เสร็จ

คำถาม : ช่วงอายุที่ดีที่สุดของคุณ คือตอนคุณอายุ..

คำตอบ : 10 ขวบ เป็นช่วงอายุที่เรื่องของภาพยนตร์มาวนเวียนอยู่ในหัวของผมนิดหน่อย มันเป็นส่วนอายุที่ผมกำลังจะเลิกเชื่อมั่นศรัทธาในสิ่งต่างๆ เป็นช่วงวัยที่ผมรู้เรื่องราวเกี่ยวกับโลกใบนี้มากพอ แต่ทุกอย่างก็ยังคงเหมือนกันเป็นเวทย์มนต์และมีความเป็นไปได้

คำถาม : คำพูดที่คุณชอบใช้บ่อยๆ คือ..

คำตอบ : “ผมกังวลว่า...” คำนี้มันอยู่ในสายเลือดของผมเลย

คำถาม : คุณอยากให้ผู้คนที่ความสนใจมากขึ้นในเรื่อง..

คำตอบ : คุณค่าของการแสดงออกที่สร้างสรรค์มากกว่าการมองหาแต่รูปแบบที่มุ่งแต่สร้างความเข้าใจและความเป็นระเบียบแบบแผนเสมอไป

คำถาม : สิ่งที่น่าประหลาดใจที่สุดที่เกิดขึ้นกับคุณคือ..

คำตอบ : การค้นพบว่าความล้มเหลวเป็นทางที่นำไปสู่ความสำเร็จได้รวดเร็วกว่า ภาพยนตร์สองเรื่องแรกที่ผมกำกับตอนอายุ 21 และ 23 ปี ต่างประสบความล้มเหลว และมันก็เป็นสิ่งที่ดีที่สุดที่เคยเกิดขึ้นกับผม ผมเรียนรู้ได้รวดเร็วขึ้นว่าวิธีการของผมมันไม่ผ่าน และจากความล้มเหลวตัวเองทำให้ผมได้สร้างหลักการใหม่ในการสร้างภาพยนตร์ขึ้นมาเอง

คำถาม : ผู้คนมักจะเข้าใจผิดว่า..

คำตอบ : ภาพยนตร์ทั้งหมดของผมต้องจบแบบหักมุมและผมต้องนำกลัวจริงๆ แล้วภาพยนตร์ทุกเรื่องของผมจะเกี่ยวข้องกับจิตใจและเสนอมุมมองทางอารมณ์ความรู้สึก

คำถาม : คุณไม่ใช่ช่างการเมือง แต่..

คำตอบ : มันถึงเวลาแล้วสำหรับการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ ทุกครั้งที่ชีวิตเราเกิดความทุกข์ มันก็จะนำไปสู่ความสุข ในสหรัฐอเมริกา เราอาจจะมีประธานาธิบดีที่ไม่เป็นที่นิยมที่สุดในประวัติศาสตร์ ประธานาธิบดีของอเมริกา แต่มันจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่

คำถาม : คุณเก่งในเรื่อง..

คำตอบ : การรู้สึกไม่มั่นคงปลอดภัย ผมเป็นศิลปิน เป็นผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับศิลปะ อาจจะมีคนยื่นกุญแจสู่ความสำเร็จให้ผม แต่ผมก็จะคิดอยู่เสมอว่าผมคงจะไม่ทำกุญแจนั้นหล่นหายไปนะ

คำถาม : คุณไม่เก่งในเรื่อง..

คำตอบ : การทำตัวเท่ ผมเป็นแค่ตัวตลกที่กระโดดไปมา แสดงท่าทางในแบบที่น่าขัน

คำถาม : ในเวลาที่อ่อนแอ คุณจะ..

คำตอบ : พยายามเขียนความรู้สึกนั้นออกมา เมื่อใดก็ตามที่ผมรู้สึกแย่ ผมก็จะเขียนบางอย่างออกมา มันเป็นวิธีการหลีกเลี่ยงอย่างหนึ่งของผม

คำถาม : การออกไปเที่ยวกลางคืนที่คุณชอบคือ..

คำตอบ : การไปดูหนังและทำอย่างอื่นด้วย คุณจะรู้สึกถึงพลังจากคนแปลกหน้าที่นั่งอยู่ในโรงหนังเดียวกันกับคุณ

คำถาม : ผู้คนรู้จักคุณในฐานะผู้กำกับ แต่ในโลกของความจริงแล้วคุณเป็น..

คำตอบ : นักกีฬาบาสเก็ตบอลมืออาชีพ ผมชอบเล่นบาสเก็ตบอลมากตั้งแต่ยังเด็ก

คำถาม : ปรัชญาในการดำรงชีวิตของคุณคือ..

คำตอบ : ต้องรู้จักตัวของตัวเองไม่ว่าคุณจะเป็นแม่บ้าน จิตรกรหรือทนายความ คุณก็จะทำสิ่งที่ดีให้กับโลกนี้ได้เพียงแค่คุณรู้จักตัวของตัวเอง คุณต้องไม่เสแสร้งหรือแอบซ่อน คุณสามารถปลดปล่อยพลังและส่งต่อพลังในด้านบวกให้คนอื่นจากสิ่งที่คุณทำได้ ผมคิดว่าคนเรามักจะมีปัญหาเมื่อพยายามเสแสร้งว่าคุณไม่ได้เป็นคนแบบที่คุณเป็น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สัมภาษณ์เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน

สัมภาษณ์โดย เกร็ก คอห์น ซีนิมาติคอลดอทคอม

วันที่ 10 มิถุนายน 2551

เขาชื่อกลางคืน (Night) แต่ก็เป็นเรื่องยากที่จะตัดค่าน่าผลงานที่เขาทำเป็น เหมือนกับแสงสว่างเจิดจ้าของตอนกลางวัน ผมมีโอกาสได้สนทนากับเอ็ม. ไนท์ ชยามาลานเพียงไม่กี่นาทีที่ห้องพักของเขาในโรงแรมนิวยอร์ก ซิตีเมื่อวานนี้ สำหรับผมมันไม่น่าแปลกใจเลยที่เขาได้รับการยกย่องให้ครองตำแหน่งผู้กำกับที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของฮอลลีวูด เพราะตอนนี้นักกำลังเป็นที่นิยมตั้งแต่ที่ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* ได้ออกฉายครั้งแรกในปี 1999

หลังจากที่ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* ของเขาได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์ถึง 2 รางวัลและได้รับการยกย่องสรรเสริญให้เป็นผลงานภาพยนตร์เรื่องผีชิ้นเอกจากทั่วโลก ชยามาลานพยายามที่จะวางแผนการตลาดให้ตัวเขาเองเป็นตราสินค้าตัวหนึ่ง หลังจากนั้นผลตอบรับก็ออกมาผสมปนเปกันไป เช่นเรื่อง *Signs* ก็โด่งดังอย่างไม่มีข้อโต้แย้ง *Unbreakable* ก็มีคนชอบอยู่ แต่ *Lady in the Water* ก็ไม่ค่อยโด่งดังนัก แต่ความล้มเหลวครั้งนั้นก็ไม่ได้ทำให้เขาหยุดเสี่ยงกับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์เลย ภาพยนตร์เรื่องล่าสุดของเขา *The Happening* ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับคู่สมรส (แสดงโดยมาร์ค วอลเบิร์กและซูอี้ เดสซาเนล) ถูกผลักเข้าไปสู่โลกที่คนฆ่าตัวตายอย่างไรเหตุผลหลังจากถูกเล่นงานโดยก๊าซพิษที่มองไม่เห็น พลังแห่งความชั่วร้ายในภาพยนตร์ของชยามาลานมักจะเป็นสิ่งที่มองไม่เห็น และในเรื่อง *The Happening* ก็ไม่ได้มีข้อยกเว้นในการใช้กฎนี้เช่นเดียวกัน ผมได้พูดคุยกับผู้กำกับชาวฟิลาเดลเฟียวัย 37 ปี เกี่ยวกับปรัชญาส่วนตัวที่เป็นสิ่งที่กำหนดแนวทางในการทำงานของเขา เสียงตอบรับต่อผลงานของเขาที่มีทั้งสองขั้วและสิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

ซีนิมาติคอล : ทุกครั้งที่ภาพยนตร์ของคุณออกฉาย เรามักจะได้ยินถึงทักษะที่ไม่เคยเปลี่ยนแปลงของคุณ คุณปฏิเสธที่จะถ่ายทำภาพยนตร์นอกฟิลาเดลเฟียเพื่อมาถ่ายที่ฮอลลีวูด และคุณจะไม่รับงานจ้างเป็นผู้กำกับและทำไม่ถึงไม่ยอมทำงานในระบบสตูดิโอ

เอ็ม. ไนท์ : ผมว่ามันสนุกสนานตื่นเต้นมากกว่าที่จะทำงานแบบนี้ ผมไม่เคยมีปัญหาเกี่ยวกับสตูดิโอ ผมเชื่อในตัวพวกเขาว่าพวกเขาจะเป็นหุ้นส่วนที่สร้างสรรค์อย่างแท้จริงในการทำงาน ซึ่งคุณจะต้องหาว่าสตูดิโอไหนที่เหมาะสมกับแต่ละเรื่องของคุณ คุณต้องพูดว่า “นี่! ผมกำลังจะสร้างหนังระทึกขวัญที่บรรยายภาคน่าหวาดกลัว ที่ไหนจะเป็นบ้านที่ดีที่สุดสำหรับหนังเรื่องนี้” คุณต้องจับคู่มันให้ได้ เพราะคุณคงไม่ยอมมีเรื่อง ถ้าคุณกำลังทำหนังโรแมนติก อาจจะเลือกออร์เนอร์ บราเธอร์ส หรือ

ฟ็อกซ์อาจจะคิดว่า เมื่อคุณผ่านขั้นตอนนั้นมา ก็ต้องแน่ใจได้ว่าคุณมีหุ้นส่วนที่ใช่ แต่เมื่อคุณได้เลือกหุ้นส่วนของคุณแล้ว ก็ต้องเชื่อใจและให้เกียรติพวกเขาอย่างเต็มที่ ซึ่งมันเป็นข้อดีของผม ผมมีสิทธิ์ มีความคิดสร้างสรรค์ แต่ผมก็ไม่เคยใช้ ผมไม่เคยปฏิเสธเมื่อสตูดิโอต้องการอะไร เราจะคุยกันและคิดหาทางออกร่วมกัน หลายครั้งที่พวกเขาเชื่อในสิ่งที่ผมบอกเพราะมันเป็นหน้าที่ของผมในการนำเสนอมุมมองของผม ผมไม่ค่อยจะมีปัญหาเรื่องความสัมพันธ์กับสตูดิโอ ผมอาจจะพูดได้ว่าความจริงแล้วผมแตกต่างจากสิ่งที่คนอื่นคิดว่าผมเป็นโดยสิ้นเชิง

ซินิมาติกคอลล : ไม่ว่าคนอื่นจะมองคุณอย่างไร คุณไม่คิดหรือว่ามันจะง่ายขึ้นถ้าคุณทำงานแบบอิสระ ไม่ขึ้นตรงกับสตูดิโอ หากทำงานแบบนั้น คุณก็ยังสามารถเลือกดาราที่มีชื่อเสียงหรือแม้แต่ใช้เงินส่วนตัวของคุณเองเพื่อทุกอย่างที่คุณอยากได้

เอ็ม. ไนท์ : โอ้!คุณกำลังจะถามว่า “ทำไม” ี่ใหม่ ผมคิดว่าผมชอบมุมมองของแต่ละสตูดิโอที่เหมาะสมสำหรับหนังแต่ละเรื่อง ในสตูดิโอก็มีคนสร้างหนังที่หลากหลายเหมือนกัน และหลายครั้งที่ผมไม่เห็นต้องทำงานแบบมีพิธีรีตรอง มันน่าจะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องมากถ้าระบบสตูดิโอไม่มีพิธีรีตรองขนาดนั้น ระบบสตูดิโอให้ความรู้สึกเหมือนกับว่าผู้กำกับ 8 คนกำลังพยายามแสดงให้คณะกรรมการเห็นว่าพวกเขาควรที่จะทำงานนั้น ผมไม่เข้าใจระบบนั้นเลย สำหรับผม ผมต้องการแค่ผมและคนอื่นคนหนึ่งหรือแค่สองคนเท่านั้น เราแค่นั่งคุยเรื่องเกี่ยวกับหนัง มันเป็นความสัมพันธ์ที่ดี

สัญชาตญาณของผมบางส่วนก็เป็นไปตามอุตสาหกรรมภาพยนตร์กระแสหลักด้วย ผมไม่ได้เป็นเหมือนแดเรน อโรโนฟสกีบุคคลที่ผมชื่นชอบซึ่งเป็นนักสร้างภาพยนตร์อิสระเสียทั้งหมด ผมมีส่วนหนึ่งของเขาอยู่ ผมมักยืนอยู่บนสองฝั่งเสมอ นักสร้างภาพยนตร์อิสระเป็นวีรบุรุษของผม ผมยกย่องความซื่อสัตย์และการเผชิญอุปสรรคของพวกเขา

ซินิมาติกคอลล : ในปี 2002 หนังสือพิมพ์นิวส์วีคไวลด์เรื่องบนปกว่าคุณคือสตีเวน สปีลเบิร์กคนต่อไป นั่นเป็นการยกย่องครั้งใหญ่ที่ส่งเสริมชื่อเสียงของคุณ ตอนนี้ได้เกิดความคิดเห็นกับประเด็นนั้นมากมาย ส่วนมากจะเป็นการแสดงความคิดเห็นในอินเทอร์เน็ตที่พยายามจะจำกัดความให้ผลงานของคุณ มีทั้งคนรักและเกลียดผลงานของคุณ คุณทำอย่างไรกับเรื่องพวกนี้

เอ็ม. ไนท์ : ผมได้ค้นพบว่าถ้าผมซื่อสัตย์ต่อตัวเอง ในเรื่องของสิ่งที่ผมนำเสนอที่น่าเบื่อและมีข้อบกพร่อง มันก็ยิ่งทำให้เห็นถึงตัวตนที่แท้จริงของผม มันก็ยิ่งดีมากขึ้นสำหรับอาชีพของผมในระยะยาว ผมไม่อยากจะเสแสร้งว่าผมเจ๋งหรือฉลาดกว่าที่ผมเป็นอยู่จริง ผมมองโลกอย่างซื่อตรงซึ่งก็เป็นตัวตนของผมเอง ถ้าคุณได้เจอผมตอนที่ผมอยู่มัธยมปลาย คุณก็จะรู้ได้เลยว่าผมคือผู้ชายคนเดิมคนนั้น ความรู้สึกที่ผู้คนวิจารณ์ผมในอินเทอร์เน็ตก็เหมือนกับความรู้สึกเมื่อพวกเขาต้องการให้ลูกของพวกเขาเป็นแบบนี้แบบนี้ แต่ถ้าเด็กคนนั้นมีความสุขอย่างแท้จริงกับตัวตนของ

เขา เขาก็จะดูมีดีมีเสน่ห์ต่อพวกเราทุกคน นั่นเป็นสิ่งที่เราควรจะสอนให้ลูกหลานของเราให้ยอมรับตัวของตัวเอง

ซินิมาติคอลล : คุณเคยอ่านพวกความคิดเห็นในอินเทอร์เน็ตบ้างไหม

เอ็ม. ไนท์ : ก็ไม่เชิง ผมไม่ค่อยอยากอ่านเท่าไร เพราะในช่วงอาชีพที่สั้นๆของผมนี่ ผมสามารถมองย้อนกลับไปและก้าวต่อไปได้ สิ่งที่ผมรู้สึกเกี่ยวกับเรื่อง Signs หนังสือเล่มนี้มันดีอยู่แล้วสำหรับผม และในวันหนึ่งมันก็ไม่ได้แสดงผลตอบรับแบบนั้น แต่ผมก็ยังคงรู้สึกกับหนังสือ Signs ว่ามันดีอยู่แล้วสำหรับผม ผมมีทั้งความรู้สึกที่ดีและแย่เกี่ยวกับภาพยนตร์เหล่านี้และมันเป็นสิ่งที่แทนตัวผมสิ่งเดียวที่สามารถทำร้ายภาพยนตร์ของผมได้ก็คือความคาดหวังของคนดู ผมไม่สามารถทำอะไรกับความคาดหวังของคนดูได้ ผมจะพูดกับบางคนว่า ภาพยนตร์ของอิทซ์ค็อค คบแบบหักมุมใช่ไหม พวกเขา ก็จะตอบกลับมาว่าใช่ ผมแค่ทำภาพยนตร์ที่หักมุมแค่เรื่องเดียว แต่มันก็ยากที่จะไม่บอกว่าผมชอบภาพยนตร์เรื่อง Rebecca ของอิทซ์ค็อค มันเป็นภาพยนตร์ที่น่ากลัวและทำได้ดี

ซินิมาติคอลล : อะไรบ้างที่คนดูคาดหวังจากผลงานของคุณในช่วงนี้ คุณได้ดูภาพยนตร์เรื่อง *The Imagination Land Trilogy* ภาค South Park ที่มีการล้อเลียนคุณด้วยไหม

เอ็ม. ไนท์ : (หัวเราะ) ผมได้ยินเกี่ยวกับเรื่องนั้นเหมือนกัน ผมได้ยินว่ามันตลกมาก

ซินิมาติคอลล : รัฐบาลได้จ้างคุณมาเป็นที่ปรึกษาและคุณก็มัวแต่พูดเกี่ยวกับการหักมุม มันน่าสนใจเพราะคุณก็ไม่ได้มีการหักมุมมากขนาดนั้นในภาพยนตร์ของคุณ ในเรื่อง *The Happening* มันไม่มีการหักมุมเลย ทั้งหมดนี้มันมาจากเรื่อง *The Sixth Sense* ทั้งนั้น

เอ็ม. ไนท์ : ผมก็หวังไว้ว่าคนดูจะประเมินภาพยนตร์ที่ละเรื่องแยกจากกัน แล้ววันหนึ่งคนดูก็จะบอกว่าเขาชอบมุมมองของผม ซึ่งเขาไม่ได้เฉพาะเจาะจงเรื่องใดนอกจากการเล่าเรื่อง นั่นคือจุดมุ่งหมายของผม มันจะต้องใช้เวลาในการกำจัดความคิดพวกนั้นออกไป เหมือนกับเมื่อคุณได้ยินเพลงของ U2 คุณจะคิดว่าโจเซฟ ทรีเป็นคนร้อง ซึ่งมันก็ไม่ได้เป็นอย่างนั้นเสมอไป ผมหวังว่าจะทำผลงานออกมาให้หลากหลายแต่ก็สอดคล้องกัน ภาพยนตร์เรื่องต่อไปของผมคือเรื่อง *The Last Airbender* (ดัดแปลงมาจากการ์ตูนชุด) ซึ่งแตกต่างจากทุกเรื่องที่ผมเคยได้ทำมา คุณต้องเริ่มพิจารณาผลงานของผมใหม่ ผมคิดว่ามันจะเกี่ยวกับความแนบเนียนซึ่งยากที่จะควบคุมมากขึ้น ถ้าจะให้มาลองเลือกภาพยนตร์ของผมสักสองเรื่อง เขาเป็นว่าเรื่อง *The Sixth Sense* และ *Unbreakable* ก็แล้วกัน ถ้าดูจากสองเรื่องนี้ก็จะพูดว่าผมเป็นคนชอบทำภาพยนตร์หักมุม แต่สองเรื่องนี้มีเรื่องหนึ่งที่น่ากลัวและอีกเรื่องไม่ได้น่ากลัว มันเป็นเรื่องยากที่จะอธิบาย แล้วคุณก็ลองมาดูเรื่อง *Signs* ที่ไม่ได้มีการหักมุมเลย แต่มันน่ากลัว แล้วคุณก็จะแปลกใจ เรื่องแบบนี้มันซับซ้อน ผม

ไม่อยากจะอธิบายมัน มันควรจะได้รับการอธิบายด้วยลักษณะเฉพาะของมันซึ่งมันก็ต้องใช้เวลาในการจะอธิบายสิ่งเหล่านั้น

ซินิมาติคอลล : ภาพยนตร์เรื่อง *The Last Airbender* จะมี 3 ภาคใช่หรือไม่

เอ็ม. ไนท์ : ใช่ มันเป็นรูปแบบของการเล่าเรื่องที่ค่อนข้างยาว

ซินิมาติคอลล : คุณอยากกำกับภาพยนตร์เรื่องนี้ทั้ง 3 ภาคเลยหรือไม่

เอ็ม. ไนท์ : ผมหวังว่ามันจะเป็นอย่างนั้น

ซินิมาติคอลล : ภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กใช่ไหม

เอ็ม. ไนท์ : ใช่ มันเป็นภาพยนตร์ที่ถูกจัดระดับเป็นพีจี (ควรได้รับคำแนะนำจากผู้ปกครอง) แต่คุณรู้ไหมว่าภาพยนตร์เรื่อง *Star Wars* ก็เป็นภาพยนตร์พีจีเหมือนกัน *Star Wars* ตั้งใจสร้างขึ้นมากเพื่อกลุ่มคนดูอายุน้อย ซึ่งตอนนี้มันก็ส่งผลให้กับเราทุกคน ตอนนั้นผมก็ยังเป็นเด็กอยู่ มันเป็นภาพยนตร์ที่ผมประทับใจมาก

ซินิมาติคอลล : คุณหวังว่ามันจะทำให้คนดูมองผลงานของคุณในมุมมองที่แตกต่างออกไปใช่ไหม

เอ็ม. ไนท์ : ผมรู้ว่าสิ่งเดียวที่จะช่วยแก้ปัญหาเรื่องนี้คือเวลา มันเป็นวิธีเดียว เหมือนที่ภาพยนตร์เรื่อง *Unbreakable* ประสบความสำเร็จในภายหลัง มันต้องใช้เวลาในการที่ภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะถูกพิจารณาแบบแบ่งแยกเป็นเรื่องราวไป ผมแค่ต้องตั้งหน้าตั้งตาทำงานของผมต่อไป

ซินิมาติคอลล : การที่คุณถูกเปรียบเทียบกับสปีดเบอร์กเป็นสิ่งที่น่าสนใจ ตอนที่เขาสร้างผลงานเรื่อง *Schindler's List* มันถูกกล่าวขานว่าเป็นสัญญาณที่แสดงให้เห็นว่าเขาโตขึ้น

เอ็ม. ไนท์ : มันไม่จริงหรอก ผมต่างจากสปีดเบอร์ก คือเมื่อผมเขียนบทภาพยนตร์ ผมเหมือนกับนักสร้างภาพยนตร์ที่เป็นอิสระมากกว่าเขา ผมรู้สึกใกล้เคียงกับวู้ดดี้ เอลเลนมากกว่านักสร้างภาพยนตร์กระแสหลักอย่างสปีดเบอร์กในแง่ที่ว่าผมสามารถควบคุมแก่นเรื่องหรือสิ่งต่างๆในเรื่องได้อย่างอิสระ

ซินิมาติคอลล : คุณเคยกำกับงานที่เป็นผลงานการเขียนบทของคนอื่นไหม

เอ็ม. ไนท์ : ผมเกือบกำกับผลงานเขียนบทของคนอื่นหลายครั้งแล้ว จริงๆแล้วไม่ค่อยมีคนเสนอให้ผมกำกับงานเขียนบทของคนอื่น จริงๆแล้วผมก็อยากทำ แล้วผมก็ได้เขียนบทตัดแปลงเรื่องแรกแล้ว นั่นก็คือ *The Last Airbender*

ซินิมาติคอลล : คุณกังวลไหมที่ภาพยนตร์ของเจมส์ คาเมรอนมีชื่อว่า *Avatar* เหมือนกัน

เอ็ม. ไนท์ : คือ เรากำลังจะเริ่มเรียกภาพยนตร์ของเราว่า *The Last Airbender* ซึ่งก็คือ *Avatar* นั่นเอง แต่ความจริงแล้วโครงเรื่องในส่วนนั้นๆของภาพยนตร์ *The Last Airbender* บางแห่งในโลกนี้ก็ไม่ได้มันเรียกว่า *Avatar* ด้วยซ้ำไป เพราะชื่อนั้นมันดูหนักและเกี่ยวกับศาสนาเกินไป

ชินนิมาติกคอลล : คุณสามารถเล่ารายละเอียดโครงเรื่องให้พวกเราฟังได้ไหม

เค็ม. ไนท์ : พระเจ้าช่วย มันจะต้องเป็นบทสนทนาที่ยาวมากแน่ๆ มันเป็นตำนานที่ยิ่งใหญ่ มันได้รับแรงบันดาลใจจากละครชุดแฟนตาซี ซึ่งมีโลกที่มีคนอยู่ 4 ประเภท มีวัฒนธรรม 4 แบบ ซึ่งแต่ละแบบก็ครอบครองแต่ละธาตุไว้ มีธาตุน้ำ อากาศ โลกและไฟ แต่ละวัฒนธรรมก็จะมีคนที่คอยดูแลธาตุเหล่านั้น จะมีคนหนึ่งคนเกิดมาในทุกรุ่นเพื่อที่จะมาดูแลธาตุทั้งสี่ ซึ่งธาตุทั้งสี่นั้นจะช่วยทำให้โลกมีความสมดุลย์ คนที่เกิดมาใหม่ในรุ่นนี้หายไปและทุกอย่างในโลกนี้ก็กลับกลายเป็นไม่สมดุลย์ คนที่ควบคุมธาตุไฟก็เริ่มรุกรานคนอื่น มีการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์เกิดขึ้นในบางพื้นที่ เพราะเด็กชายคนที่เกิดมาเป็นคนควบคุมธาตุทั้งสี่ในรุ่นนี้ได้หนีไป เขาถูกทำร้ายให้กลายเป็นน้ำแข็ง และเมื่อเขาออกมาจากน้ำแข็งได้ เขาก็พึงรู้ว่าโลกเสียหายมากแล้ว เขาไม่เคยอยากมารับผิดชอบสิ่งนี้ แต่โลกบอกให้เขาต้องรับผิดชอบหรือถ้าไม่ทำ โลกก็จะล่มสลาย ภาพยนตร์เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเด็กผู้ชายที่พยายามเรียนรู้เกี่ยวกับธาตุต่างๆและนำความสมดุลย์กลับมาสู่โลกใบนี้



ศูนย์วิทยุทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ค

ประวัติของผู้ทรงคุณวุฒิในกลุ่มวิชาชีพทางด้านภาพยนตร์และละครโทรทัศน์

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ไกรสร วงศ์อนันต์ศักดิ์

- หัวหน้าสาขาวิชาการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต
- ผู้กำกับและผู้ควบคุมการผลิตละครเวที รายการโทรทัศน์และภาพยนตร์โฆษณา

แดนนี่ แปง

- ตัดต่อภาพยนตร์เรื่อง *The Storm Riders* / ฟงอวิน ซี่พายู่ทะลุฟ้า (1998)
- เขียนบท กำกับและตัดต่อภาพยนตร์เรื่อง *Bangkok Dangerous* / เพชฌฆาตเงียบ

: อินทราย(1999)

- ตัดต่อภาพยนตร์เรื่อง *Glass Tears* (2001)
- ตัดต่อภาพยนตร์เรื่อง *Dance of a Dream* (2001)
- ควบคุมการผลิตภาพยนตร์เรื่อง *Som and Bank : Bangkok for Sale* / ส้ม แแบงค์

มือใหม่หัดขาย (2001)

- ตัดต่อภาพยนตร์เรื่อง *Infernal Affair / 2 คน 2 คม* (2002)
- เขียนบท กำกับและตัดต่อภาพยนตร์เรื่อง *The Eye / คนเห็นผี* (2002)
- เขียนบทและกำกับภาพยนตร์เรื่อง *Nothing to Lose / 1+1 เป็นสูญ* (2002)
- ตัดต่อภาพยนตร์เรื่อง *Infernal Affair II / 2 คน 2 คม 2* (2002)
- ตัดต่อภาพยนตร์เรื่อง *Cat and Mouse* (2003)
- เขียนบทและตัดต่อภาพยนตร์เรื่อง *Omen / สัจธรรม* (2003)
- ตัดต่อภาพยนตร์เรื่อง *The Park / สวนสนุกผี* (2003)
- เขียนบท กำกับและควบคุมการผลิตภาพยนตร์เรื่อง *Leave Me Alone* (2004)
- ควบคุมการผลิตภาพยนตร์เรื่อง *Ab-Normal Beauty* (2004)
- กำกับภาพยนตร์เรื่อง *The Eye 2 / คนเห็นผี 2* (2004)
- เขียนบทภาพยนตร์เรื่อง *Evil Eye* (2005)
- เขียนบทและกำกับภาพยนตร์เรื่อง *The Eye 10 / คนเห็นผี 10* (2005)
- ตัดต่อภาพยนตร์เรื่อง *Bar Paradise* (2005)
- ควบคุมการผลิตภาพยนตร์เรื่อง *Diary* (2006)

- เขียนบท กำกับ ตัดต่อและควบคุมการผลิตภาพยนตร์เรื่อง *Recycle / ผีอยากกลับมาเกิด* (2006)

- ควบคุมการผลิตภาพยนตร์เรื่อง *The Detective* (2007)

- กำกับภาพยนตร์เรื่อง *The Messengers / คนเห็นโคตรผี* (2007)

- เขียนบท กำกับและควบคุมการผลิตภาพยนตร์เรื่อง *Forest of Death* (2007)

- เขียนบท กำกับและควบคุมการผลิตภาพยนตร์เรื่อง *In Love with the Dead* (2007)

- ควบคุมการผลิตภาพยนตร์เรื่อง *Scare 2 Die* (2008)

- เขียนบทและกำกับภาพยนตร์เรื่อง *Bangkok Dangerous / ฮีโร่ เพชฌฆาต ล่าข้ามโลก* (2008)

- กำกับและควบคุมการผลิตภาพยนตร์เรื่อง *The Storm Riders / ฟองวิน 2* (2009)

ทรงยศ สุขมากอนันต์

- ได้รับรางวัล รัตน์ เปสตันยีและรางวัลมหาชนจากเทศกาลภาพยนตร์สั้นครั้งที่ 6 โดยมูลนิธิหนังไทย (2002)

- ทีมเขียนบทและกำกับร่วมภาพยนตร์เรื่อง *My Girl : Fan Chan / แฟนฉัน* (2003)

- ผู้กำกับยอดเยี่ยมสุพรรณหงษ์ทองคำ จากภาพยนตร์เรื่อง *แฟนฉัน* ผู้กำกับยอดเยี่ยม (ในสายประกวด Asian New Talent Award) และ Most Popular Film จากภาพยนตร์เรื่อง *แฟนฉัน* ในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเชียงใหม่ ครั้งที่ 77

- ทีมเขียนบทและกำกับภาพยนตร์เรื่อง *Dorm / เด็กหอ* (2006)

- ได้รางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยมจากงานประกาศรางวัลพระสุรัสวดี (ตุ๊กตาทอง) (2006)

- ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมและรางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยม จากงานประกาศรางวัล Starpics Thai Films Award ครั้งที่ 4

- ผู้กำกับมิวสิควิดีโอเพลง *ลำพัง* ของวงเบิร์น (2006)

- ผู้กำกับมิวสิควิดีโอเพลง *ความเจ็บปวด* ของปาล์มมี่ (2006) และได้รับรางวัลมิวสิค

วิดีโอยอดเยี่ยมจากซีด อวอร์ด (Seed Awards) ของสถานีวิทยุ 97.5

- ผู้กำกับสปรอตโทรทัศน์ เกี่ยวกับพระราชดำรัส ชื่อ “ทำดีเพื่อพ่อ” (2006)
- ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมสาขาภาพยนตร์เด็ก (Generation Kplus) และรางวัลภาพยนตร์ที่ได้รับการกล่าวถึงมากที่สุดจากภาพยนตร์เรื่อง *เด็กหอ* ในงานเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเบอร์ลิน (2007)
- ได้รับรางวัลผู้กำกับภาพยนตร์ยอดเยี่ยมจากภาพยนตร์เรื่อง *เด็กหอ* ในงานเทศกาลภาพยนตร์ฟาทซ์แห่งประเทศอิหร่าน (2007)
- ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม รางวัลผู้กำกับยอดเยี่ยมและรางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยมจากภาพยนตร์เรื่อง *เด็กหอ* ในงานประกาศรางวัลของชมรมวิจารณ์บันเทิง (2007)
- ได้รับรางวัลผู้กำกับยอดเยี่ยมและรางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยมจากภาพยนตร์เรื่อง *เด็กหอ* ในงาน Star Entertainment Awards (2006)
- ได้รับรางวัล Audience Award จากภาพยนตร์เรื่อง *เด็กหอ* ในงานเทศกาลภาพยนตร์สำหรับคนยุคใหม่ของลีดส์ ประเทศอังกฤษ (2006)
- ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม (Golden Butterfly) จากภาพยนตร์เรื่อง *เด็กหอ* ในงานเทศกาลภาพยนตร์เด็กประเทศอิหร่าน (2006)
- ได้รับรางวัล Prix CANNES JUNIOR ในงานเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ (2006)
- ผู้กำกับมิวสิควิดีโอเพลงส่วนหนึ่งของฉัน ประกอบภาพยนตร์เรื่อง *แฝด* (2007)
- ทีมเขียนบทและกำกับภาพยนตร์เรื่อง *Hormones / ปิดเทอมใหญ่...หัวใจว่าวุ่น* (2008)
- ผู้กำกับมิวสิควิดีโอ *Bittersweet BoydPod the Short Film* (2008)
- ทีมเขียนบทและกำกับร่วมภาพยนตร์เรื่อง *Phobia 2 / ห้าแพร่ง* (2009)

ธรรมเนียม สกุนบุญถนอม

- ผู้กำกับมิวสิควิดีโอ
- ผู้กำกับรายการโทรทัศน์
- ผู้กำกับภาพยนตร์โฆษณา

- อาจารย์พิเศษ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ผู้ช่วยผู้กำกับและเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง *มหาชนก*
- ผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์สารคดีของ UNICEF
- นักเขียนบทภาพยนตร์ของบริษัท ไฟฟ์สตาร์ส และบริษัท พระนครฟิล์ม
- เขียนบทภาพยนตร์เรื่อง *Thai Queer Gay Movie / หอแก้วแตก* (2007)
- เขียนบทภาพยนตร์เรื่อง *Yen Pe Le Semakute / เขยีน เป้ เหล่ เซมากูเตะ* (2007)
- เขียนบทภาพยนตร์เรื่อง *Meat Grinder / เชือดก่อนชิม* (2009)

วิวัฒน์ กฤษณาเวศน์

- นักเขียนอิสระ
- ร่วมสร้างสรรค์บทละครโทรทัศน์บริษัท เอ็กแซ็คท์ เรื่อง *ความลับของซูเปอร์สตาร์*
หีบหลอนซ่อนวิญญาณออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่องห้า
- ร่วมสร้างสรรค์บทละครโทรทัศน์เรื่อง *ด่าข้าออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์*
กองทัพบกช่องเจ็ด
- เขียนบทความเรื่อง *กั๋งฟู ยูเรเนียม นิตยสารอิมเมจ (IMAGE) ฉบับเดือน*
พฤศจิกายน 2550
- เขียนบทความเรื่อง *ความฝันกลางฤดูร้อน: บนเส้นทางสองนครจากศรีนาการ*
สู่ลาดัก นิตยสารรูม (ROOM) ฉบับเดือนกุมภาพันธ์ 2551
- เขียนบทความเรื่อง *มือที่เอื้อไม่ถั่ง นิตยสารกุลสตรี ฉบับปีกษหลังเดือนมีนาคม*
2552
- เขียนบทละครโทรทัศน์บริษัทบรอดคาสต์ไทยเทเลวิชั่น บทละครโทรทัศน์ขนาดสั้น
ชุดแดนพิศวง เรื่อง *กลับบ้าน, เมื่องฟ้าของอมร* บทละครโทรทัศน์เฉลิมพระเกียรติฯ เรื่อง *เสรีภาพ*
ของลุนบุญมี ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่องสาม
- เขียนบทละครโทรทัศน์ เรื่อง *สมรภูมิแห่งชีวิต* ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์
กองทัพบกช่องห้า
- ผู้กำกับรายการ *"คนไทยตัวอย่าง"* ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ UBC

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาว ศิลป์สิริ ประภาวงศ์ เกิดเมื่อวันที่ 30 มีนาคม พ.ศ.2528 ที่จังหวัด
เชียงใหม่ จบการศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาภาพยนตร์และภาพถ่าย จากคณะวารสารศาสตร์
และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และจบการศึกษาระดับปริญญาตรีสาขา
ภาษาอังกฤษ จากคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง เริ่มทำงานเป็นคอลัมนิสต์นิตยสาร
ญี่ปุ่น ที่บริษัทซามูไร คอมมิวนิเคชั่น (ไทยแลนด์) จำกัด ในปี พ.ศ.2550 และในปี พ.ศ.2551 ได้
ย้ายมาเป็นผู้ช่วยผู้จัดการกองถ่ายภาพยนตร์โฆษณาต่างชาติที่บริษัท พีเชคคิว เอเชีย จำกัดจนถึง
ปัจจุบัน



ศูนย์วิทยพัทยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย